

PC PLAYER

NEUE ORIGIN-HITS IM TEST

- ★ **Wings of Glory**
- ★ **Wing Commander 3**

DOPPELT GEMOPPELT

**3DO-Blaster: Neue
Spielewelt für Ihren PC**

TRAUMHOCHZEIT

**MPEG + VGA: Grafik-
Standard von morgen**

KULT-KOMIKER INTERAKTIV

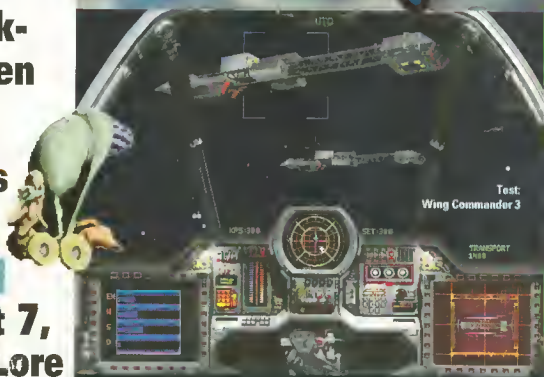
**Test: Monty Pythons
verrücktes CD-ROM**

TIPS & TRICKS: ADVENTURES

**Gelöst: King's Quest 7,
Kyrandia 3, Dragon Lore**

30 neue PC-Spiele im Test: Cyberia • Voyeur
System Shock Enhanced • Alien Logic • World

• König der Löwen • Cannon Fodder 2 • Aladdin
Cup Golf • Power Drive • Menzoberranzan



SOUND BLASTER PREMIUM-SOUND

Jetzt ist sie da: Die AWE32 als Value Edition für jedermann! Mit Wavetable, EMU8000-Chip, MIDI und vielen anderen Features, die digitalen Sound noch wirklicherkeitsgetreuer machen!

Go and get it!

Wieder einen Schritt der Realität näher – ein neuer Maßstab für alle, die Sound kreativ bearbeiten, anspruchsvolle Multimedia im Office-Bereich gestalten und Spiele

High Performance

Wavetable, EMU8000-Chip, MIDI und viele andere Features, machen den digitalen Sound noch lebensechter.

Facts

- Orchestrierte 32-Stimmenpolyphonie mit Advanced WavEffects Synthese
- Programmierbare AWE32-Effekte für Reverb, Chor oder 180°-QSound

- 512 KB RAM, 1 MB ROM „on board“
- MIDI-Ausgang mit allen 16 MIDI-Kanälen (GM-/MT32-/GS-kompatibel)

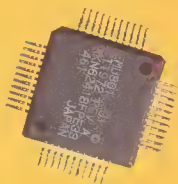
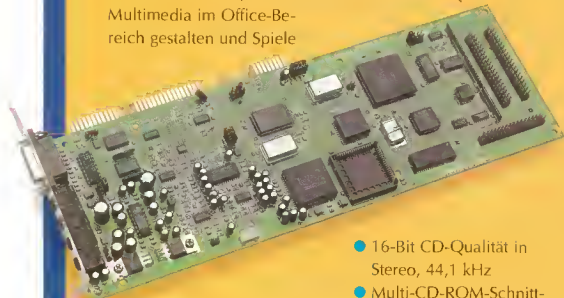
Software

- Creative Ensemble
- Creative Sound'LE
- Creative WaveStudio 2.0
- Creative Mixer
- Creative Mosaic
- Creative AWE Control Panel

- 16-Bit CD-Qualität in Stereo, 44,1 kHz
- Multi-CD-ROM-Schnittstelle für Creative-/Panasonic-, Sony- und Mitsumi-Laufwerke
- 20stimmiger OPL3-FM-Synthesizer

Synthesizer

Die AWE32 Value Edition eröffnet durch den EMU8000-Chip vollkommen neue Klangwelten – ein absoluter Profi-Chip aus der Entwicklung des führenden Keyboard-Herstellers E-mu-Electronic.



realer erleben wollen. Creative Labs präsentiert zu einem Superpreis den ultimativen Sound-Level.



AWE32 VALUE: ZUM BASIS-PREIS



Wavetable

Die fortschrittliche Synthese von Wave-Effekten erlaubt es Ihnen, vollen Sound in Konzertqualität mit 128 Melodie-Instrumenten, 6 Schlagzeug-Sets und 32 Stimmen zu erzeugen.

Kompatibilität

Die AWE32 Value Edition ist voll Sound Blaster-, Sound Blaster 16- und Sound Blaster AWE32-kompatibel. Außerdem stehen 3 CD-ROM-Schnittstellen (Mitsumi, Sony und Creative/Panasonic) zur Verfügung.

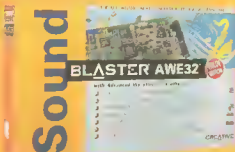
Games

Auf der AWE32 Value laufen Spiele der alten Generation ebenso wie die aktuellsten Spiele, die bereits auf SoundClips in AWE32-Standard zugreifen.



Sound-Mixing

Creative WaveStudio 2.0 ist ein vollwertiges Programm zum Schneiden und Bearbeiten von Wave-Dateien.



Zum Sampeln von Musik kann die ultimative Sound-Editor-Software „Vienna“ zum Vorzugspreis erworben werden.



Gratis-CD

Test the sound: Fordern Sie die AWE32-Gratis-Audio-CD an und testen Sie diese auf Ihrem CD-Player.

Tel.: 0 21 31 / 10 28 38

Fax: 0 21 31 / 91 98 26

THE NEXT GENERATION OF SOUND



85774 UNTERFÖHRING, MÜNCHNER STRASSE 1b

Simplify Your Life.

Borland



Sidekick enthält alles, was die tägliche Arbeit unter Windows erleichtert:

Mit dem **Karteikasten** können Sie beliebige Informationen verwalten.
Der **Kalender** unterstützt Sie bei Ihrer Terminplanung.
Telefongespräche notiert der **Anruf-Manager**, bei angeschlossenem Modem können Sie auch aus dem Karteikasten wählen lassen.
Im **Report-Generator** lassen Sie die Informationen aus Karteikasten und Kalender zusammenfließen.
Mit der **Druck-Funktion** bringen Sie die Daten aus Karteikasten und Kalender zu Papier - und das mit vielen Etiketten-Vorschlägen.
Selbstverständlich können Sie Ihre Daten per **Import/Export-Funktion** konvertieren oder aber spielend durch **Drag&Drop** Technik mit anderen Anwendungen austauschen.
Mit der **Launchbar** können Sie beliebige Anwendungen starten, ohne Sidekick zu verlassen.

Mit Dashboard bekommt Windows ein ganz neues Gesicht:

Praktische Menüs und **Schaltflächen** zum Start von Programmen sind übersichtlich und schnell erreichbar.
Erweiterte Bildschirme erleichtern es Ihnen, mit mehreren Programmen gleichzeitig im Vollbildmodus zu arbeiten.
Den **freien Speicher** und die **Systemressourcen** sehen Sie jederzeit mit einem Blick.
Wenn eine Anwendung bei jedem erweiterten Bildschirm sichtbar sein soll, markieren Sie es als **Pin-Programm**.
Drucken und Starten von Programmen erledigen Sie bequem über **Drag&Drop**.
Ihre bevorzugten Programme und die Bildschirmteilung speichern Sie in **Layouts**, so daß Sie jederzeit mit einem Mausklick die gewünschte Umgebung herstellen können.
Bei oft verwendeten Kontrollfeldern trennen Sie einfach die Menüleisten ab.



jeweils **49,⁹⁵ DM**

WIR MACHEN GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare

NICHT VON PAPPE...

...waren in den vergangenen Monaten die Inlay-Hüllen zu den CD-ROMs von PC Player plus. Wer die CDs in Plastikgehäusen archivieren wollte, klagte über die Labbrigkeit der Inhaltshüllen. Das kräftige Gelb als Farbhintergrund empfand mancher ROM-Sammler zudem als übertriebene Netzhaut-Reizung. Doch ab diesem Monat hat es sich ausgelabbert: Nach ausreichend vielen Leserbriefen wurde unsere Geschäftsleitung weich. PC Player bekommt ab sofort einen knuffigen Karton-Beihafter spendiert, der in der Heftmitte steckt. Hier finden Sie die CD-Inlayhüllen und so manches andere praktische Postkärtchen. Wer z.B. bei unserer Leser-Hitparade mitmachen oder ältere CD-ROMs nachbestellen will, braucht nur die entsprechende Karte abzutrennen und ab geht die Post. Da wir jetzt immer auf dem Pappkarton in der Heftmitte alle Programmnamen des aktuellen CD-ROMs abdrucken, sparen wir zudem eine Seite beim CD-Inhalt im Heft.

Damit auch der sparsame PC Player-Leser öfters mal in den Genuß des CD-ROMs unserer »plus«-Ausgabe kommt, senken wir deren Verkaufspreis ab nächsten Monat um 3 Mark. Die Gründe liegen auf der Hand: Sinkende Produktionskosten in Verbindung mit einer unerwartet hohen Auflage erlauben uns eine straffere Kalkulation. Deshalb erhalten Sie ab nächsten Monat die Kombination aus PC Player und CD-ROM für 16,50 Mark. Beim »Heft pur« ohne CD ändert sich nichts; dafür sind wir Sie um 7 Mark fälliger. Wir hoffen, daß wir damit in Ihrem Sinne handeln und würden uns über möglichst viele Leserzuschriften zu diesem Thema freuen.

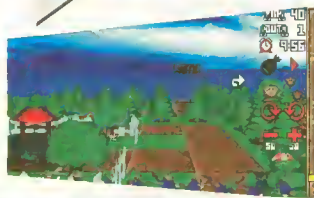
Auf den Heftseiten machen sich in diesem Monat die Spiele erneut extrabreit. Im Nach-Weihnachts-Strudel rauschten über 30 PC-Neuheiten in unser Testlabor. So manche vielversprechende Ankündigung entpuppte sich als Mittelmaß. Wie Sie es gewohnt sind, lassen wir uns von großen Sprüchen nicht beeindrucken und bewerten jedes Programm streng, aber fair. Selbst ein Leckerbissen wie »Wing Commander 3« hat seine Tücken: Ohne High-End-Ausrüstung mit massig RAM kann die Space Opera zur Schnecke werden. Unser Test geht deshalb nicht nur auf spielerische Aspekte ein, sondern widmet sich auch den technischen Kniffen des Origin-Brummers.

Viel Spaß mit der neuen Pappe
(...und dem Rest dieser Ausgabe) wünscht

Ihr PC-Player Team



PC PLAYER



Die
Lemmings
in der
dritten
Dimension:
Großer
Vorabbericht
über
Psygnosis'
jüngstes
Projekt.

8

Es ist groß. Es ist gewaltig. Und
vor allem: Es ist endlich da!
»Wing Commander 3« donnert
in unser Testlabor. 32



Britische
Kult-Komiker
auf CD-ROM:
»Monty
Python's
complete
Waste of
Time«.

20



Wenn Sie einen »3DO-Blaster« in Ihren PC
einbauen, schluckt er auch CDs für die
Panasonic-Spielkonsole.

128

aktuell

3D-LEMMINGS 8

Eine neue Denkspiel-Perspektive

TAKE YOUR BEST SHOT 10

Das jüngste Projekt von 7th Level

STREITGESPRÄCH:

COMPUTER-TV 12

X-Base-Moderator Andreas
van Lepel im Gespräch

KURZMELDUNGEN 16

Rund ums PC-Entertainment

HITPARADEN 17

Aktuelle Spiele-Charts

software

MONTY PYTHON'S CD-ROM 20

Test: »Complete Waste of Time«

RAVE-ROM VON U 96 22

Techno-Trubel interaktiv

SOFTWARE-KURZTESTS 23

No World Order

Complete After Dark

Brief History of Time

World Cup Champions

CD-Inside: Spiele

Paper Airplanes

MUT ZUM MAMMUT 26

Test: »The Way things work«

PC JUNIOR –

SOFTWARE FÜR KIDS 28

Im Test: »Adi« und »Merlins Mather«

BUG-REPORT 112

Neues von der Fehler-Front

SPIELE-HISTORIE (3) 114

Die ersten 16-Bit-Heimcomputer

SHAREWARE-KURZTESTS 118

Vier herausragende Neuheiten

im Kurztest

BIZARRE ANWENDUNG:

POSITIV DENKEN 120

Esoterik meets Windows

KEINE PANIK: OS/2 STATT

WINDOW\$? 122

Storhilfe fürs unbekannte

Betriebssystem



hardware

DIE MPEG/VGA-KOMBI 126

Test: Orchid Kelvin MPEG

3DO-BLASTER IM TEST 128

32-Bit-Videochip als Einbau-Set
für Ihren PC

DIE BESTEN 3DO-SPIELE 130

Futter für den Blaster

NEUE WAVETABLE-
UPGRADES 132

Das Soundkarten-Aufstecken
loht sich



Neue Spiele, strenge Tests: Rund 30 Neuheiten werden in diesem Monat von unseren Redakteuren bewertet.



Keine High-Tech-Jets, sondern knatternde Doppel-decker in Aktion: Origins Flugsimulation »Wings of Glory« im Test.

52



Adventure-Special im Tips-Teil: »King's Quest 7«, »Dragon Lore« und »Kyrandia 3« werden gelöst. 136

tips & tricks

EINLEITUNG	135
BLACKHAWK	158
COLONIZATION	158
DEATH GATE	15D
DRAGON LORE	146
ECSTASIA	144
KING'S QUEST 7	136
KYRANDIA 3	140
QUARANTINE	158
STERNENSCHWEIF	156
TRANSPORT TYCOON	158
TECHNIK-TREFF	160



Auf immer mehr neuen PCs ist OS/2 vorinstalliert. Unseren Crash-Kurs mit Spiele-Störhilfen gibt's ab Seite

122

rubriken

EDITORIAL	5
CD-ROM-INHALT	18
PC PLAYER UNPLUGGED	111
IMPRESSUM	133
STARKILLER	134
LESERBRIEFE	163
VORSCHAU	165
FINALE	166

spiele-tests

ALADDIN	78
ALIEN LOGIC	94
BATTLEDROME	7D
8AULÖWE	64
CANNON FODDER 2	72
COMMANDER BLOOD	42
CRYSTAL CALIBURN	87
CYBERIA	48
CYCLONES	44
DEATH OR GLORY	92
DRAGON LORE	66
FIGHTER WING	91
HAMMER OF THE GODS	102
HELL	40
HÖHLENWELT	62
KING'S QUEST 7	58
KNIGHTS OF XENTAR	41
KÖNIG DER LÖWEN	76
MENZOBERANZAN	108
PANZER GENERAL	98
POWER DRIVE	82
PRO SPORTS	
FOOTBALL '95	106
PROJECT X	90
RETRIBUTION	74
SPACE FEDERATION	86
SYSTEM SHOCK ENHANCED	
CD-ROM	46
ULTIMATE BODY BLOWS	88
VIRTUOSO	5D
VOYEUR	68
WACKY WHEELS	8D
WING COMMANDER 3	32
WINGS OF GLORY	52
WORLD CUP GOLF	104
WING COMMANDER 1 (Hall of Fame)	11D

DIE 3. LEMMINGS-DIMENSION

Mit «All new World of Lemmings» hot Psygnosis die Sogo um seine Denkspiel-Suizidtierchen longe nicht abgeschlossen. Ein neues Programmiererteam arbeitet bereits on einer spektakulären 3D-Variante des Klassikers, die im Frühjahr erscheinen soll.

Sie laufen und laufen und laufen – in den sicheren Tod zwar, aber doch nicht in Vergessenheit. Seit nunmehr fünf Jahren finden die armen, selbstmordgeschüttelten Lemmings Stämme keine echte Ruhe. Da das damals auf dem Amiga veröffentlichte

Ur-Lemmings eine echte Innovation darstellte und für weit verbreitete Suchterscheinungen sorgte, wurde es zwangsläufigerweise immer wieder kopiert. Nicht zuletzt von Hersteller Psygnosis selbst, der dem Erfolgschit zwei Programme folgen ließ: »Lemmings 2: The Tribes« und das in der letzten Ausgabe ausführlich getestete »All New World Of Lemmings«.

Bei diesen Nachfolgern änderte sich zwar einiges im Detail, die Grundidee blieb aber dieselbe: Der Spieler sah von der Seite auf seine zweidimensionalen »Schäffleins«, und mußte sie über

allerhand Etagen und Hindernisse hinweg zum rettenden Ausgang führen. Daß aus diesem System irgendwann einmal die Luft raus ist, wird sich wohl auch Psygnosis gedacht haben. Deswegen oder einfach den klugvollen Namen in der Versenkung verschwinden lassen? Nee, dann lieber das System vollkommen umkrempeln!

Unter dem Arbeitstitel »Lemmings 3D« läßt Psygnosis für seine Helden gerade eine völlig neue Perspektive programmieren. Wie der endgültige Name des nicht vor Mai erscheinenden Spiels lauten wird, steht noch in den Sternen. In gewohnter Manier entscheidet man sich anfangs für eine Schwierigkeitsstufe und tippt ein Paßwort ein. Beim Start des ersten Levels reißt sich dann aber selbst der abgebrühteste Lemmings-Vaterersatz verwundet die Augen: Die gesamte Perspektive ist dreidimensional gehalten, die Lemmings tumen als echte 3D-Objekte durch die Landschaft.

Das Spielprinzip selbst hat sich indes kaum geändert: Ihre doofen Schutzbefahlenen plumpsen aus einer Falltür in den jeweiligen Level und beginnen, strikt geradeaus zu laufen. Treffen sie auf ein Hindernis, so drehen sie sich um 180 Grad, stoßen sie auf Was-



ser, Schlamm, einen Abgrund oder eine Falle, stiefeln die Wichte mutig in den sicheren Tod. Wie beim Ur-Lemmings, erscheinen die Kleinen in bestimmten Abständen im Level, außerdem müssen sie in einer gewissen Mindestanzahl gerettet werden. Auch die Steuerung ist dem ersten Programm nachempfunden: Von mehreren Kommandos wie z.B. »Graben« haben Sie pro Level einen bestimmten Vorrat zur Verfügung, dessen Einsatz Ihnen überlassen bleibt. So können Sie einen Lemming erst graben und dann klettern lassen, oder diese Aufgaben auf zwei Tieren verteilen. Nur die »Stopper«, die es nun in einer »Vor/rückwärts«- sowie einer »Links/rechts«-Variante gibt, haben's schwer: Sie müssen sich durch gehässiges Explodieren von ihrem tristen Dasein erlösen: »Oh no!«



Wie im ersten Teil, nur eben dreidimensional: Die effektvolle Massen-Selbstvernichtung.



Eine Übersicht klärt den Spieler über den kommenden Level auf



Die Bedienungs-Icons, von links nach rechts: Hervorheben, Laufen, Stoppen, Explodieren, Bauen, Klapfen, Hacken, Graben, Klettern und Schweben.



Zwischenbildchen trösten über hohe Verlustquoten hinweg

Die Grafik macht jetzt schon einen netten Eindruck: Inmitten einer weiten Wasserwüste befindet sich der eigentliche Level, der aus einer Vielzahl von Wegen, Hindernissen und Spezialfeldern besteht. Sie können Ihre Befehle zwar jederzeit und von jeder Perspektive aus geben (sofern sie den entsprechenden Lemming auch wirklich sehen), aber oftmals werden die Wuschelköpfe von Wänden, Bäumen oder einfach ihren Artgenossen verdeckt. Das macht aber nichts, da Sie Ihren Standpunkt in der 3D-Welt frei bestimmen: Man fährt vorwärts und rückwärts, nach links und rechts. Zudem drehen Sie sich um die eigene Achse und schweben nach oben bzw. unten. Hierzu dient ein auf der rechten Bildschirmseite befindlicher Balken, der mit der Maus verschoben wird.

Ansonsten gibt es die üblichen Features: Neben mehreren Schwierigkeitsgraden, einem Schnellvorlauf und der beliebten Massen-Selbstzerstörungsfunktion kann die Auswurfgeschwindigkeit der verbleibenden Lemmings erhöht werden. Außerdem läßt sich ein einzelnes Tierchen mit einem Pfeilsymbol markieren. Dadurch können Sie es dann direkt aus einer Masse von Artgenossen heraus gezielt steuern.

Bereits in der uns vorliegenden Preview-Version ist es

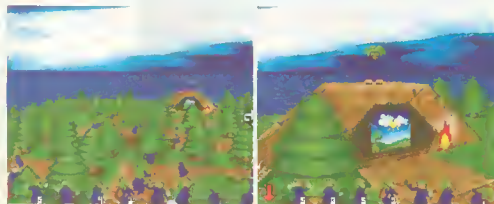
eine echte Erfahrung, die seit Jahren gewohnten Grünschräpfe auf einmal groß und dreidimensional an sich vorbeifliegen zu sehen. Obwohl die uns vorliegende Fassung des Programms schon ordentlich spielbar ist, wird es bis zur Veröffentlichung noch ein paar Monate dauern. Bis dahin werden fleißig Bugs beseitigt, weitere Levels designt, Zwischenbildchen gezeichnet und sonstiger Feinschliff betrieben. Außerdem müssen wohl noch ziemlich viele Lemmings dazu abgerichtet werden, aus irgendeinem geheimen Grund so schrecklich lodesverachtend zu agieren... (la)

LEMMINGS - GIBT'S DIE WIRKLICH?

Lemmings sind keinesfalls eine freie Erfindung von Psynopsis, sondern eine tatsächlich existierende Säugetier-Art aus der Ordnung der Nagetiere. Allerdings denken die »echten« Lemmings gar nicht daran, mit aufrechtem Gang, blauen Leibchen oder grünen Wuschelhaaren herumzulaufen.

Der landläufig als gegeben hingenommene »Selbstmord-Trieb« dieser Tierart ist zudem ein Märchen: Kein Lemming findet sonderlichen Gefallen daran, von einem Auto überfahren zu werden, oder stürzt sich absichtlich eine Klippe hinunter.

Wenn aber die Population der in Rudeln lebenden Tiere zu groß wird, spaltet sich ein Teil vom Hauptrudel ab, um nach neuen Lebensräumen zu suchen. Bei den dabei entstehenden Massenwanderungen kann es dann zu den Szenen kommen, die für den Suizid-Mythos verantwortlich sind: Auch bei Engpässen oder Wasserhindernissen drängen die hinteren Reihen einer solchen Mini-Stampede weiter nach vorn, so daß viele ihrer Rudelangehörigen zerdückt werden oder in Flüssen ertrinken.



In der Ferne und doch so nah: der rettende Ausgang

Lustiges Trampolinspringen mit beliebigen, stufenlos wählbaren Perspektiven

3D-LEMMINGS-FACTS

Hersteller:	Psynopsis
Genre:	Echtzeit-Denkspiel
Erscheinungsdatum:	vor voraussichtlich Mai '95
ca.-Preis:	DM 120,-

Die bewährten Lemmings-Rätselnüsse werden jetzt dreidimensional geknackt, was das Spiel nicht gerade einfacher macht...

VON PYTHON ZU PLYMTON



Richard S. Merrick von 7th Level demonstrierte den Unterhaltungswert der neuen Software für Kids

Bei dem begnadeten Cartoonisten Bill Plymton gewinnt die Phrase »Jemandem die Ohren langziehen« eine völlig neue Bedeutung. Seine beiden Figuren, Büroangestellte der Marke 08/15, wurden durch den Musiksender MTV bekannt und haben nichts anderes zu tun, als sich gegenseitig auf bizarrste Art und Weise die Köpfe einzuschlagen. Wer wäre wohl besser geeignet, Bill Plymtons Charaktere zu einem »interaktiven Streß-Befreier« namens »Take your best shot« umzusetzen als »7th Level«? Schließlich landeten die amerikanischen Newcomer mit »Monthly Python's Complete Waste of Time« bereits einen Überraschungserfolg.

Richard S. Merrick, Vize-Präsident des Forschungs- und Entwicklungsteams bei 7th Level, stellte im Hauptquartier des deutschen Vertriebspartners Sunflowers die Firmenphilosophie und außerdem neue verrückte Produkte vor.

Wer das Monthly Python CD-ROM kennt, ahnt schon, wieviel makabrer Humor in »Take your best shot« zu finden ist. Mit der Maus starten Sie so nette Aktionen wie Mit-der-Schere-den-Kopf-abschneiden oder Felsbrücken-auf-die-Nase-donnern. Mit dabei sind auch eine »Pong-Variante«, und »Slap Shots«, eine Mischung aus »Breakout« und »Space Invaders«. Eine deftige Parodie auf Baseball Simulationen ist »Batter up!«, bei dem Sie dem Gegenüber harte Bälle auf die Nase schmettern dürfen. Wieviel Streß sich im wüsten Redaktionsalltag mit »Take your best shot« abbauen läßt, teilen wir Ihnen im ausführlichen Test in der nächsten Ausgabe mit.

Und jetzt zu etwas völlig anderem, denn 7th Level ver-

7th Level out Deutschland-Tour: Die Schöpfer des »Monthly Python«- CD-ROMs hoben mit einem Cortoon- Bildschirmschoner und Kindersoftware weitere heiße Eisen im Feuer.

lassen sich nicht nur auf Monthly Python oder Bill Plymton, sondern nut-

zen ihre Kreativität auch für neue Projekte. »Tune Land« ist ein aufwendig gestaltetes Multimedia-Kinderbuch, das Anfang diesen Jahres eingedreht bis Sunflowers erscheint. Bis Weihnachten '95 soll der ulkige Professor »Virgil Reality« Kinder und auch Erwachsene mit interessanten und gnadenlos humorvollen Animationen unterhalten. Die gezeigten Bilder der Demoversion von »Virgil Reality« waren chaotisch, aber sinnvoll aufgebaut und dank neuer Animationstechniken wie Zeichentrickfilme gestaltet, die absolut fließend laufen.

Trotz der grandiosen Grafik sollen Spiel und Lerninhalt nicht vergessen werden. Beispielsweise darf im Keller des Hauses an Ventilen herumgedreht werden und Wasser läuft durch einen Schlauch in einen Rosensprenger. Dieser dreht sich mit zunehmendem Wasserdruk und setzt irgendwann sogar den Keller unter

Wasser. Quasi nebenbei erfährt man so Wissenswertes über Druck und Hydraulik.

An 7th Level haben sich neben Programmierern auch fähige Köpfe aus dem Musik-Business beteiligt und so stehen beispielsweise bekannte Namen wie Bob Ezrin (produzierte früher Bands wie Kiss oder Alice Cooper) und Scott Page (Ex-Saxophonist von Pink Floyd) mit ihrer Kreativität zur Seite. Diese Zusammenarbeit merkt man nicht nur »Tune Land« an, das mit schönen Bildern sowie 42 professionellen Songs bekannter Musiker aufwartet und mit der Stimme von Ron Williams zur Zeit ins Deutsche übersetzt wird. Brandneu ist »Peter and the Wolf«, ein ähnlich aufgebaut-tes Programm, das wieder mit vielen Bildern und Musikstücken bestückt ist, aber ähnlich wie »Virgil Reality« sicherlich noch einige Monate Entwicklungszeit vor sich hat.

»Endoria« kommt zurück

Auch Sunflowers selbst ist alles andere als untätig, wie ein Rundgang durch die Räumlichkeiten bewies. Angefangen von neuer Software für Kids mit dem bekannten Urmel (erinnert sich noch jemand an das Marionetten-Theater der Augsburger Puppenkiste?) bis zu verbesserten Versionen älterer Spiele reicht die Palette. »Magic of Endoria« wird es in gleich zwei neuen Versionen geben. Die »Light«-Fassung verzichtet auf diverse komplizierte Elemente und macht den Einstieg wesentlich leichter, während die »Enhanced«-Version mehr Animationen und Verbesserungen im Detail bietet. Beides wird in den nächsten Wochen zusammen auf einer CD-ROM erscheinen.

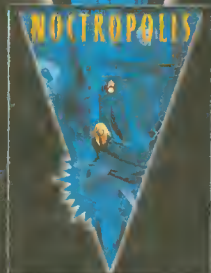
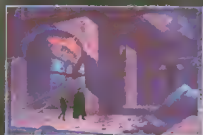
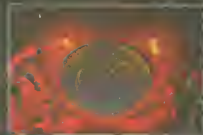
Die eine oder andere Unstimmigkeit der Wirtschaftssimulation »Aufschwung Ost« wird ebenfalls aufgrund von Kürzungen ausgemerzt und die neue Version in Kürze auf CD-ROM veröffentlicht. In der Testphase ist derzeit »Atlas«, eine Seefahrer-Simulation mit Handelselementen, die etwas an »Zeppelin« erinnert und wohl ziemlich komplex sein wird. »Cross

Check« sagt Kennern schon, was sie erwartet: ein Eishockey-Actionspiel, das es mit »NHL Hockey« aufnehmen will. Derzeit wird emsig an der Amiga-Version gearbeitet, von der PC-Fassung existieren bislang nur erste Bilder. Doch bis zur neuen Saison (ob die NHL-Cracks bis dahin wieder aufs Eis dürfen?) sollten Sie auch am PC als Kufenflitzer den Stock schwingen dürfen. (fs)



Nicht zur Nachahmung empfohlen: die makabren Animationen von »Take your best shot«.

NOCTROPOLIS™ STRANGERS IN THE NIGHT



ELECTRONIC ARTS™

Das Flashpoint Logo ist ein Warenzeichen von Flashpoint Productions, Inc. Noctropolis und das Electronic Arts-Logo sind Warenzeichen von Electronic Arts.

STREIT- GESPRÄCH

QUOTEN- QUAL

Warum wird bei Computershows im Fernsehen eigentlich so viel vermurkst? PC Player diskutiert mit jemandem aus der ersten Reihe: Andreas von Lepel moderiert die umstrittene ZDF-Sendung »X-Base«.

Mit viel Optimismus, noch mehr Trara und einem schillernden Sponsoren-Konglomerat startete das ZDF seine tägliche Computersendung »X-Base«. Doch was dann live über den Bildschirm flimmerte, konnte so mancher Gebührenzahler nur

noch für einen schlechten Scherz halten: technische Pannen, eintönige Videospiele-Wettkämpfe und Moderatoren frisch vom Arbeitsamt. Als Folge ging's erst einmal ins tiefe Tal der Einschaltquoten: Laut GfK dümpelte die Zuschauerzahl im Dezember beharrlich unter der 300.000-Grenze.

Andreas von Lepel (25) ist der X-Base-Moderator mit dem saldesten fachlichen Background. Schon im zarten Alter von 13 Jahren programmierte er Spiele auf

seinem ZX-81, schrieb später prominente Titel wie »Sarcaphoser« für den Amiga, arbeitete als Entwicklungsleiter bei Kanami und baute nebenbei seinen Dipl.-Ing. in Luft- und Raumfahrttechnik. Daß die anfängliche Form von X-Base Macken hatte, räumt Andreas im Gespräch ein. Auf sein Drängen hin wurde das Konzept umgekrempelt: Der Freitag ist seit dem 16.12. der »PC-Tag« und völlig frei von infantilen Videospiele-Wettkämpfen.

HEINRICH: Andreas, daß Du von Computerspielen reichlich Ahnung hast, sei unbestritten. Aber wärmöglich kann ein Fänger alleine im Dschungel des öffentlich-rechtlichen Fernsehens nicht viel aus-

richten. Welche fachliche Kompetenz haben eigentlich die ganzen Macher und Manager, die das ursprüngliche X-Base-Konzept geprägt haben?

ANDREAS: So ein Konzept entsteht ja nicht nur mit Leuten, die fachlich absolut fit sind. Es gibt genug Entscheider, die nicht so tief in der Materie stecken. Die Idee zu X-Base hatten damals Leute wie Christoph Past, früher Programmdirektor bei VIVA, oder Dr. Burda vom Burda-Verlag plus einige andere große Tiere. Die dachten halt, wir machen jetzt mal eine Computersendung für Kids; die wird dann irre Einschaltquoten haben.

HEINRICH: Das ist ja das Problem. Der Dr. Burda z.B. hat sicher von vielen Dingen Ahnung und auch mal im Wirtschaftsteil der Zeitung was über Nintendos gelesen. Aber im Detail hapert's doch beim Spiele-Fachwissen.

ANDREAS: Ganz genau. Und nachdem diese ursprüngliche Idee da war, sagte man sich deshalb »Jetzt brauchen wir guten Rat«. Der ist bekanntlich teuer und viel Geld war am Anfang nicht da. So kam es dazu, daß zunächst ein Konzept entstand, daß auf eine Altersgruppe von 9 - 19 zugeschnitten war. Aber man kann nicht alle in dieser Altersgruppe zusammenwerfen und mit einer Sendung bedienen. Denn es gibt die Kids so zwischen 9 und 14, die auf Videospielkonsolen stehen. Auf der anderen Seite stehen die Älteren, die PCs besitzen, aber keinen Bock drauf haben, das 37. Konsolen-Hüpfspiel jeden Tag zu sehen.

Dann wurden Redakteure eingestellt: »Gestaltungsredakteure«, die sich mit dem ganzen Fernseh-kram auskennen und richtige Spielereidakteure, die fachlich fit sind. Nun ist es aber so, daß die Leute, die von dem Fach Ahnung haben, immer wieder kastriert werden.

HEINRICH: Von wem werden die kastriert?

ANDREAS: Von allen. Es laufen unglaublich viele Leute mit einer Schere und einem Messer herum.

HEINRICH: Ist es beim ZDF wirklich so, wie man sich das als Außenstehender so vorstellt? Viele Instanzen, viele Hierarchien, 20 Genehmigungen,

alle quatschen dir rein...

ANDREAS: Ja, wir sind schließlich beim öffentlich-rechtlichen Fernsehen. Ein Beispiel: »Dark Forces« von Lucas Arts. Der Hype schlechthin, es sieht super aus, alle sind begeistert, die es je auf einer Messe gesehen haben. Wir haben natürlich auch einen Beitrag gefilmt und wollten Dark Forces vorstellen. Doch



Heinrich Lenhardt wetzte in PC Player 12/94 das Kritikermesser und wettete gegen X-Base. Seinerseits leistete er einen historischen kulturellen Beitrag im Rahmen des »Paing-Base«-Videos...

dann durften wir das nicht bringen, weil das Programm angeblich zu gewalttätig ist. Andererseits werden Spiele für die Sendung genehmigt, was man mit dem Auto rumfährt, Motorradfahrer abschießt und dafür je 500 Punkte bekommt.

HEINRICH: Wie genau sieht die Instanz aus, die sagt »das könnt ihr bringen« oder »das geht nicht«? Ist das so ein Moralgremium, das von einem Sozialpädagogen und einem Pfarrer geleitet wird?

ANDREAS: Kein Witz, ich bin selber Pfarrersohn und habe mit meinem Vater schon häufiger über sowas diskutiert. Er ruft mich manchmal an und sagt zu mir »Andreas, also dieses Raad Rash! Da rases die Jungs auf Motorrädern, schubsen

die anderen Fahrer runter und knallen irgendwo in die Bande rein«. Er meint, es sieht grafisch sehr gut aus und der Geschwindigkeitsrausch kamme voll rüber. Aber er macht sich ein bißchen Sorgen, ab das für jugendliche Mofa-Fahrer so das richtige Vorbild ist.

HEINRICH: Und wer hat jetzt konkret Dark Forces aus der Sendung gekippt?



Andreas von Lepel ist einer der vier Moderatoren von »X-Base«. Auf sein Drängen hin wird die Spielerszene umgebaut.

»Als Moderator ist man das letzte Glied in der Kette und bekommt vorgekauft, was man am Schluß sagen darf und was nicht.«



Der neue Polo. Das schönste Menü für Ihre Festplatte.

Zuerst laden Sie unseren elektronischen Katalog auf Ihrem PC und machen mit dem neuen Polo eine kleine Probefahrt. Dann steigen Sie zur Abwechslung auf das PC-Spiel „Ping Pong Polo“ um.

Und mit einem VW-
sich über Btx nach schnell
Katalog, Spiel und Decoder



Online-Decoder holen Sie
die neuesten Informotianen.
können Sie ab safart bei

uns bestellen. Technische Anfarorderungen und Bestellmadalitäten über die Polo-Infoline 01 90-2115 21 (DM 1,15/Min. MPS) oder über Fax-On-Demand 08106-36 65 55, Dokument-Nr.11111. Wonn bestellen Sie Ihr Menü?



Der neue Polo. So vielseitig kann klein sein.



ANDREAS: Das wurde uns vom ZDF verboten. Die Konstellation sieht so aus: Das ZDF hat die Sendung eingekauft und dafür wurde die Firma CGS gegründet, die X-Base wiederum bei MME produzieren läßt – alles klar? Wir müssen denen alles verlesen, bevor es gesendet wird. Und die entscheiden dann nach ihren Maßstäben, was jetzt durchgeht und was nicht.

HEINRICH: Und da bist du dann als Moderator machlos?

ANDREAS: Als Moderator ist man eh' machlos. Als Moderator ist man das letzte Glied in der Kette und bekommt vorgekauft, was man am Schluß sagen darf und was nicht. Das läuft so ab, daß man morgens reinkommt und sofort von allen möglichen Leuten vollgeballert wird.

Beispiel: Einer unserer Gestaltungsredakteure hat ein Interview mit einem Psychologie-Professor gemacht und sprach mit ihm über Computerspiele und deren Gefahren. Der Psychologe sagte uns, daß er vier Wochen lang begeistert das indizierte »Doom« gespielt hat, denn er hält es privat für ein absolut tolles Programm. Er meint aber auch, daß Doom auf jeden Fall irgendwie gefährlich ist; gerade weil's so realistisch ist und Spaß macht. Aber das Programm auf den Index zu setzen und latzuschweigen, das dürfte eigentlich nicht sein.

Man muß es schon zeigen. Und dann sollte man konkret darauf hinweisen, daß Doom gefährlich ist und für Kinder keinesfalls geeignet. Dann sehen es auch die Eltern und wissen Bescheid.

Und jetzt dieses wirklich interessante Interview auf – das wurde mir zumindest gestern gesagt – wahrscheinlich nicht gesendet werden.

HEINRICH: Ich kann mich des Eindrucks nicht erwehren, daß die X-Base-Moderatoren nicht ausschließlich wegen irrsinniger Kompetenz eingestellt wurden. Das eine oder andere Mitglied in Eurem Team runzelt ja schon angestrengt die Stirn,

wenn der Teleprompter mal zu schnell läuft. Nach welchen Gesichtspunkten hat man euch den angehen?

ANDREAS: Sie wollten von allem etwas haben. Um ein breites Spektrum abzudecken, gibt es bei uns Moderatoren, die sich mit Computern gut auskennen, aber auch Kolleginnen, die teilweise noch nicht so fit sind.

Das finde ich auch gar nicht so unsinnig. Interviews mit Programmierern werden z.B. von Moderatoren erledigt, die sich entsprechend auskennen. Wenn hingegen ein Gast ein neues, komplexes Produkt vorstellt, ist es vielleicht ganz sinnig, wenn jemand mit

ihm spricht, der sich mit Computern nicht so gut auskennt. Ähnlich wie der Durchschnitts-Zuschauer.

HEINRICH: Also bloß keinen nehmen, der für das Interview zu intelligent ist?

ANDREAS: So ähnlich. Der Moderator soll Fragen stellen, die Zuschauer auch hätten. Es war ohnehin sehr mutig von der Produktionsgesellschaft, vier Leute zu nehmen, die noch nie vor der Kamera standen.

HEINRICH: Es hat dann auch so gewirkt, als wäre die Sendung nie geprägt worden. Keiner kennt den Ablauf, die Spiele schmierern ständig ab...

ANDREAS: Es hatten sich so viele Hürden ergeben, daß wir zwei Tage vor der ersten Sendung noch mit der ganzen Technik Probleme hatten. Es war ein absolutes Zeitproblem. Die Leute haben ständig Nachtschichten gefahren und sich wirklich tatgebildet, damit diese Sendung einigermaßen läuft.

HEINRICH: Ihr kanntet ja zu dem Zeitpunkt auch nicht sagen: »Dann verschieben wir den Start halt um einen Monat«.

ANDREAS: Genau. Und prompt ist es schiefgegangen. Die erste Woche war in technischer Hinsicht eine reine Katastrophe.

HEINRICH: Ist es denn wirklich so spannend, jeden Tag zuzugucken, wenn sich ein paar mal modifizierte Kids mit ständig den selben Videospielen Wettkämpfe liefern? Der achtjährige Sohn unserer Schlusfredakteurin fühlt sich da auf Dauer geistig unterfordert.

ANDREAS: Dauern diese Spielshows sind nicht spannend genug. Und nur wegen des dreiminütigen Beitrags über

ein PC-Thema, der zwischen zwei Wettkampf-Runden eingestreut ist, sehen sich die entsprechend interessierten Leute nicht die ganze Sendung an.

HEINRICH: Genau das ist es. Die Themen bei Euren Filmeinspielungen sind ja teilweise wirklich interessant, aber halt viel zu kurz abgehandelt und eingebettet zwischen Eddie Highscore und Sonic 2 – die optimale Abschreckung!

ANDREAS: Das ist auch der Punkt, bei dem unsere Gestaltungsredakteure und alle anderen, die an den Filmbildern arbeiten, langsam ernsthaft suer werden. Die machen da wunderschöne Arbeit, fabrizieren die Beiträge, organisieren die Bilder. Dann

wird das in eineinhalb Minuten abgepackt und geht total unter.

So machen wir es wirklich keinem recht. Denn diejenigen, die sich für die Beiträge interessieren, können die Spielrunden nicht ertragen. Und die Jüngeren haben an den Filmbildern kein Interesse, die wollen ihre Videospiele haben. Deswegen haben wir jetzt eine Konzepterweiterung durchgesetzt: wir teilen auf.

HEINRICH: Dank der polemischen PC-Player-Kritik, gib's zu! Da kam der ZDF-Intendant mit dem Heft rein, in dem unser wüster Verriß stand und hat lasgepoltert: »Diese Typen in Paing haben vollkommen recht!«.

ANDREAS: Genau, »Paing-Base« war die entscheidende Inspiration! Wir sollten gleich den Namen unserer Sendung anpassen, wie wär's mit »X-Base Paing«?

HEINRICH: Ihr solltet aber erst mal mit unserem Boss reden, da sind dann ein paar Millionen Lizenzgebühr fällig...

ANDREAS: Aber jetzt mal ernsthaft: Montag wird ab jetzt immer ein Magazin sein mit allgemeinen Computertemen. Also z.B. Computer in der Medizin, Computer und Umwelt...

HEINRICH: ...und keine videospielenden Kinder?

ANDREAS: Keine videospielenden Kinder, die sind an dem Tag verboten. Das gleiche gilt auch für den Freitag, denn der ist ab sofort unser PC-Tag, an dem wir Unterhaltungs-Software vorstellen.

HEINRICH: Also in erster Linie Spiele, aber auch mal eine nette Multimedia-Anwendung?

ANDREAS: Ganz genau. In den Zeitschriften könnt ihr alles in Ruhe verbraten. Ihr habt viel Papier, viel Platz und man kann alles gemütlich nachlesen, archivieren oder vergleichen. Das geht in einer Fernsehsendung natürlich nicht. Wir können nur ein paar Highlights rauskippen, aber auch Animationen zeigen und damit die Geschwindigkeit der Spiele überbringen.

HEINRICH: Läßt man euch da in Ruhe am Konzept teilen oder gib't von oben wüste Drohungen? Hausnummer: »Wenn's bis dann und dann nicht besser läuft, machen wir den ganzen Laden dicht«.

ANDREAS: Das ZDF will ja unbedingt vom Rheumadecken-Publikum wegkommen. Daß es von Anfang nicht von 0 auf 100 funktioniert und wir das X-Base-Konzept erweitern mußten, war klar.

Auf jeden Fall senden wir bis Ende März. Das ist eine Beobachtungsphase; das heißt, das ZDF überwacht uns und die Einschaltquoten. Wenn die dann einigermaßen O.K. sind, ist das ZDF sehr gewillt, die Sendung fortzuführen. (hl)



Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Die Berliner Spezialisten für Games starten durch

Hell

Der Cyberpunk Thriller mit
Dennis Hopper, Stephanie Seymour,
Grace Jones und Geoffrey Holder

CO-ROM
89,95

Golden 10:

Silent Service 2, Mig 29,
Railroad Tycoon, First Samurai,
Perfect General, Mega-Lo-Mania
Chess Player 2150, Kick off 2,
Gunship, Red Storm Rising

komplett auf
CD 10

99,95

Der Wahnsinn

uftert aus ...

Silent Service 2

Railroad Tycoon

Perfect General

komplett auf CD-ROM

49,95

Unser Tip des Monats
King's Quest

VII

Perfektion bis ins Detail
In einer grafischen Qualität
fast wie bei einem Zeichentrickfilm
Nur als CD-ROM Version erhältlich

89,95

The even more
Incredible Machine

Der Nachfolger eines der
beliebtesten Spiele aller Zeiten

PC-Disk 19,95

Das Jahr fängt ja
wieder gut an...

Der Planer

Incl. Der Planer Extra

CD-ROM

29,95

Dark Forces *

Der lang ersehnte Nachfolger
von Rebel Assault

CD-ROM

89,95

PC-Spiele

CD	Disk
11th Hour	119,95
1944 - Pacific Air War	95,95
1944 - Across the Rhine	99,95
Area of the Deep (dt.)	89,95
Backline	99,95
Alan Legacy	89,95
Armored Fleet	89,95
Aufschuß auf	79,95
Battle Bug (dt.)	79,95
Battleline	89,95
Battle Isle 2	89,95
Battle Isle 2 - Scenery CD	49,95
Battlezone Super	89,95
Beylshat al Khoridat (dt.)	79,95
Bidragon	99,95
Black Hawk	89,95
Bumzo 13	79,95
Dawson Fodder 2	89,95
Darkened Desaster	89,95
Demolition	89,95
Der Bräutiger	89,95
Donna's Disk 1 + 2	99,95
Dr. Glau - Polidisk	99,95
Crime Patrol	99,95
Dynasty	99,95
Cyberlink (dt.)	109,95
Cyberman	79,95
Cydonia	89,95
Cybernet	89,95
Dark Sun 2 - Wake of the Ravager	89,95
Das Amt	89,95
Death Patrol (dt.)	89,95
Death or Glory	89,95
Della V	79,95
Die Bräutiger (Windows)	89,95
Die Glau - Polidisk	39,95
Dragon	89,95
Dragon Slave	79,95
Die Snider	89,95
Drummond	89,95
Down 2 - Hell on Earth	89,95
neue Episoden für Doom 1 und 2	49,95
Doom 1 & 2 Utilities (2 CDs)	89,95
Doppelbass (Amstrad) + WorldCup	89,95
Dragon Lore - Chapter One (dt.)	89,95
Leitwache	89,95
Eastasia	89,95
Elder Scrolls - Arena (dt.)	89,95
Elite 3 (1st Encounters)	79,95
FIFA Soccer	89,95
Flightmaster 1 (engl.)	99,95
Freight Franchise	79,95
Frontpage Football Pro	89,95
Full Throttle	89,95
Hansen - Die Expedition	49,95
Hartwick (Bundesdisks Manager 3.0)	39,95
Hell	99,95
Hell (Amstrad)	89,95
Hens of Might & Magic	89,95
Hinterland	99,95
Hudson KA 30	79,95
Indy Car Racing	59,95
Indy Car Racing Data Disk	29,95

PC-Spiele

CD	Disk
Incredible Machine 2	89,95
Infantry (dt.)	99,95
Iron Assault	99,95
Iron Cross	89,95
Jungle Strike	79,95
Kingdoms of Germany	79,95
King's Quest 7	89,95
Lands of Lore (dt.)	89,95
Larry 1-6 Collection	komplett 89,95
Late Dynasty	89,95
Leviathan & Wyndia (dt.)	89,95
Leviathans 3 (World of Lemmings)	89,95
Lemmings Weihnachtsedition 94	39,95
Little King	99,95
Little Big Adventure (dt.)	99,95
Little Runner (dt.)	89,95
Lords of the Realms (dt.)	79,95
Lost Eden	89,95
Little Mithrilus Super Soccer	89,95
Magic Carpet (dt.)	89,95
Master the Gathering	89,95
Master of Magic / Master of Orion	89,95
Microbrazzans	89,95
Meat Marines	89,95
Micro Machines	99,95
Myst	99,95
Nuclear Racing	89,95
NHL Hockey 95	79,95
Noctropolis	99,95
Novastorm	89,95
Odyssey	89,95
Output (dt.)	89,95
Pacific Strike	89,95
Panzer General	89,95
PGA Tour Golf 486	99,95
Perishal Dreams Deluxe	99,95
Phantom Island	79,95
Pixar Connection	99,95
Planetoid	79,95
Quarantine (dt.)	79,95
Ran Tracer (dt.)	89,95
Ravenhill (dt.)	89,95
Rebel Assault (engl.)	SONDERPOSTEN 29,95
Rise of the Robots (dt.)	89,95
Royal Flush Poker	79,95
Sam & Max (dt.)	99,95
Sim City 2000 (dt.)	99,95
Sim City 2000 Disk Desk	99,95
Simon the Sorcerer (dt.)	89,95
Simon the Sorcerer 2	89,95
Space Federation	89,95
Space Simulator (engl.)	89,95
Star Trek - Next Generation	89,95
Star Crusader (dt.)	79,95
Star Trek 2 - Judgment Rites (dt.)	99,95
Star Trek - Next Generation	89,95
Star Wars Secret Wars	99,95
Strenuouschew (USA 2, dt.)	79,95
Strenuouschew Speech Pack (dt.)	39,95
Strike Commander	89,95
Strike Commander Zusatz Disk	39,95

PC-Spiele

CD	Disk
Strike Com & Privateer	komplett 99,95
S.U.B.	79,95
Star Wars	99,95
Syndicate	99,95
Syndicate Data Disk	39,95
Swarm! Stock	89,95
Theme Park	89,95
The Fights (dt.)	1 V. 99,95
Transport Tycoon (dt.)	89,95
U.F.O. & Master of Orion	komplett 79,95
Unlabeled Pages (dt.)	89,95
Unlabeled Speech	19,95
Under a Killing Moon	99,95
Van Helsing (engl.)	99,95
Vehocia	79,95
Voyager	89,95
WinCraft Cities & Humans	89,95
Wing Commander 1 + 2 Deluxe	99,95
Wing Commander 3	109,95
Wing Commander Armada	89,95
Wings of Glory	79,95
Woodgolf & Schindels of Asmuth	79,95
Wing (dt. & engl.)	99,95
Zonix	49,95

PC-Disk Preishits

CD	Disk
Bane of the Cosmic Forge (dt.)	19,95
Baron of Exhantia	39,95
Der Phantom	39,95
Dogfight	39,95
Dulle 2 (engl.)	29,95
Qu Quest	19,95
Elite 2	39,95
Erben der Thron (dt.)	29,95
Formally Incredible Machine (dt.)	19,95
Formula 1 Grand Prix	39,95
Gateway to Savage Frontier (5,25", dt.)	19,95
Great Quest 2	29,95
Gunsling 2000	39,95
King's Quest 8 (engl.)	19,95
Indiana Jones Adventure 3 + 4 (dt.)	39,95
Ishtar (dt.)	19,95
Ishtar 2 (dt.)	19,95
Lemmings 2	19,95
Meat TV (dt.)	39,95
Might & Magic 5	39,95
Mystic Island 1 + 2 (dt.)	39,95
North & South	29,95
Paperboy 2	39,95
Robbie Gold (dt.)	29,95
Robbie Gold 2	29,95
Robbie Gold - Conquest of Europe (a CD) 19,95	
Scarecrow 4 (engl.)	19,95
Templar Rampage	29,95
The Fox	19,95
Transcendia	19,95
Warrior 7 (engl.)	19,95
Willy Beamsley (e.d.)	19,95
Winter Olympics	29,95
Zenon (Disk Variante dt.)	89,95

CD-ROM Preishits

CD-ROM	Preishits
7th Quest	39,95
Der Planer	SONDERPOSTEN 29,95
Duglight	39,95
Elite 2	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95
Gunship 2000	39,95
Hansen & 2000 Spiel	29,95
Julland (engl.)	SONDERPOSTEN 49,95
Larry 5 & Perfect General	komplett 39,95
Lemmings 1+2	komplett 29,95
M 1 Tank Platoon	29,95
Mecanum	29,95
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	39,95
Prinzel Gold	39,95
Mega Lo-Mania	29,95
Megawar	39,95
Red Baron & Railroad Tycoon	komplett 39,95
Silent Service 2 & Red Storm Rising	komplett 29,95
Star Control 1 + 2	komplett 29,95
Summer + Winter Challenge	39,95
S.W.O.T. Inc. oder Scavenger	39,95
The First Hunt inc. Moxons	39,95

CD-ROM Laufwerke

CD-ROM	Laufwerke
Panasonic 562 B, Double Speed	299,95
Soundkarten	49,95
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster Pro Value Edition	199,95
Soundblaster 16 Bit Value Edition	199,95
Soundblaster 16	39,95
Disketten	8,69
3,5" MF 2HD	8,69
40 MB AT Bus	39,95
Andere AT Bus & SCSI-Festplatten auf Anfrage!	19,95
Joysticks	49,95
Advanced Greys GamePad	49,95
Advanced Greys Joystick	49,95
Advanced Greys Joystick "Phoenix"	299,95
Flightstick Pro	109,95
Logi-Workline	39,95
Gamepad PC (2 Ports)	29,95
bei Drucklegung noch nicht erschienen!	
Alle Preise verstehen sich in DM inkl. 15% MwSt!	
Immer und Preisänderungen vorbehalten!	
Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen,	
die wir Ihnen gegen Vorlage vorab zuwenden	
Versandkosten:	
Vorweise 6,50 DM - Kreditkarte 9,50 DM	
Nachnahme 9,50 DM + 3,- NN-Gebühr der Post	
ab 25,- DM Bestellwert versandt kostenfrei!	
Ausland nur gegen Vorlage zzgl. 15,- DM	

Kreditkarten

Bestellannahme

Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 - 29
12053 Berlin (Neukölln)

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Info-service unter: Media Point®
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

AKTUELLE MELDUNGEN

DA IST NICHT NUR EIN WURM DRIN...

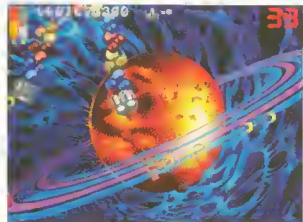


Zwei Würmer im Schnee tun dem Schneemann nicht weh...

Wie meint Alan Bunker, der Pressesprecher von Team 17, in seinem Brief: »Wie soll ich dieses Spiel nur beschreiben?«. Recht hat er – seine Umschreibung von »Worms« liest sich wirklich so, daß man sich fragt »Und das soll funktionieren?«. Worms wird eine Art Mischung aus »Lemmings« und »Cannon Fodder 2«. Bis zu vier bewaffnete Würmer pro Partei bekämpfen sich in einem Gelände, das in einer Seitenansicht gezeigt wird. Wie beruhigend, daß es nicht nur um Mord und Totschlag geht – da man seinen Schützlingen Namen geben und sie von Runde zu Runde hegen und pflegen kann, soll eine freundschaftliche Beziehung zum eigenen Wurm aufgebaut werden. Bis zu 16 Spieler gleichzeitig sollen bei vernetzten PCs möglich sein. »Worms« dürfte sich etwa im April 1995 in ihren PC graben.

STERNENSTAUB UND SCHNITZGLAS

Man nehme das Spielprinzip von »Asteroids«, addiere sovielle Farben wie sich überhaupt in eine VGA-Palette quetschen lassen und mische das Ganze mit der einen oder anderen 3D Sequenz ob. Hieraus



Bei »Stardust« geht es schön bunt zu

kommt »Stardust« von der finnischen Programmiertuppe »Bloodhouse«. Level für Level weht man erst zweidimensional Felsbrocken und Aliens ab, um dann durch einen High-Speed-Tunnel der nächsten Spielstufe entgegenzuziehen. Schon im Februar soll der Sternstaub durch Ihren Monitor fliegen.

ZERLEGTER PC-EXPERTE

Do staunt Peter Norton: Gob es seine »Norton Utilities« bisher nur komplett zu kaufen, hat man bei Topware einzelne Programme aus dem Paket gelöst und bietet diese jetzt zu günstigen Preisen auf sich alleine gestellt an (mit Peters Erlaubnis, versteht sich).

Wer keine 300 Mark für die kompletten Tools ausgeben will, kann zur Zeit aus fünf Paketen wählen: Das »Diskettenpaket« enthält Formatier- und Kopiertools, das »Rechnerpaket« mehrere Taschenrechner für DOS und Windows, der »Filefinder« einen linken Datensucher, das »Diagnosepaket« einen Hardware-Diagnose- und die »Anti-Virus« CD eine – Tusch! – Anti-Viren-Software.

Mit moderaten Preisen von 30 bis 50 Mark je nach Paket und mit jeweils rund 200 Shoreware-Programmen garniert sind die Norton-Pakete eine preiswerte Alternative. Bleibt nur zu hoffen, daß auch Peters nützlichste Programme, der berühmte »Norton Disk Doctor« und das lebenswichtige »Undelete«, bald solo erscheinen werden.

APPLES POWER MAC VIDEOSPIEL

Obwohl die Welt dank Sego, Nintendo, Sony, 3DO, Philips und Atari nun wirklich nicht nach eine weitere CD-ROM-Konsole braucht, will Computerhersteller Apple in diesen lukrativen Markt vordringen. Das Projekt »Pippin« soll den Power-PC-Prozessor aus den Power-Macintoshen enthalten. Lizenznehmer Bandai, einst Lieferant von Nintendo-Zusatz-Hardware, übernimmt die Produktion des »Power Players«, der direkt an einen Fernseher angeschlossen wird. Angepöbelt ist ein Preis von 500 Dollar und ein Liefertermin im Herbst 1995. Macintosh-Software-Entwickler sollen ihre Spiele und Multimedia-CDs »innerhalb von Tagen« an Pippin anpassen können; Original-Mac-Software kann aber nicht benutzt werden.

DER EINZIG ECHTE GASHEBEL

Thrustmaster rüstet weiter auf. Nachdem schon ein dem Original nachempfundenen F-16 Stick erhältlich ist, erscheint im Februar in USA das »F-16 Thrustmaster Quadrant System« (TQS). Der Gashebel enthält unter



Auf diesen Hebel schwört ein F-16-Pilot: Thrustmaster setzt seine Serie von Jet-Nachbau-Hardware

anderem einen »Targeting Trackball«, mehrere Schalter sowie eine Feder-Einstellung für den Gashebel. Der Preis für soviel Knöpfe: knapp 200 Dollar, also etwa 350 Mark. Außerdem wird zwingend das F-16 FLCs benötigt, denn nur über dieses können die einzelnen Schalter in der üblichen Makro-Sprache programmiert werden. (bsj)

KURZ & BÜNDIG

- *** Warner Bros. dreht einen Computer-Thriller namens »The Net«, in der Hauptrolle: Sandra »Speed« Bullock. Für Authentizität sorgen alleine schon die Drehorte; so werden einige Szenen während der »MacExpo«, einer Macintosh-Fachmesse, gedreht.
- *** Geschichtswissenschaftler verklagen Ex-US-Präsident Bush auf Herausgabe aller seiner E-Mails, die er während der vier Jahre im Amt geschrieben hat. Diese Dokumente »gehören« normalerweise dem amerikanischen Steuerzahler – Bush will sie jedoch exklusiv für die »Bush Library« haben, eine öffentliche Bücherei zu Ehren des Politikers.
- *** Apple verklagt (mal wieder) Microsoft. Die neueste Video-for-Windows-Version (1.1d) soll Elemente aus Quicktime für Windows enthalten.
- *** Die Soundblaster 32 AWE gibt es jetzt auch in einer »Value Edition«, der wichtige Bestandteile fehlen: Kein Waveblaster-Stecker, kein Hardware-MPU-Port, kein RAM zum Aufrüsten der Sounds, kein CSP (ASP)-Chip. Nur letzterer kann nachgerüstet werden.
- *** Microsoft, Sony und Philips arbeiten an einer Erweiterung des CD-Standards. Unter dem Codenamen »CD+« (der inzwischen aus rechtlichen Gründen verworfen wurde) werden CDs mit Audio, Video, Text, Bildern und Software so zusammengefaßt, daß ein Abspieler automatisch erkennt, welche der gespeicherten Daten er verwenden kann. Zusatztreiber für Windows 3.1 werden erscheinen; Windows 95 soll von der ersten Ausgabe an dieses erweiterte Format verarbeiten können.

BESTSELLER

PC-SPIELE-CHARTS

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSRANGS (DISKETTES)

↔ 1	BUNDESLIGA MANAGER NATTRICK (1) Software 2000	75%
↑ 2	COLONIZATION (2) Microprose	88%
↑ 3	STERKENSCHWEIF - DAS SCHWARZE AUG 2 (2) Atrix	75%
↑ 4	NANSE - DIE EXPEITION (7) Ascon	57%
↔ 5	TIE-FIGHTER (5) LucasArts	85%
↓ 6	SYSTEM SHOCK (4) Origin	89%
↓ 7	DIE SIEGLER (6) Blue Byte	83%
↑ 8	ARMOREO FIST (-) Novologic	65%
↓ 9	SIM CITY 2000 (8) Maxis	90%
↓ 10	FIFA INTERNATIONAL SOCCER (9) Electronic Arts	85%
↔ 11	TKEME PARK (11) Bullfrog/Electronic Arts	88%
↓ 12	WING COMMANDER ARMAOA (10) Origin	78%
↓ 13	OUTPOST (12) Sierra	55%
↓ 14	BATTLE ISLE II (13) Blue Byte	84%
↔ 15	MAO NEWS (15) Ikarion	77%

Quelle: Media Control. Rechts neben dem Spielertitel steht jeweils die Wertung, welche das Programm beim Test in PC Player erzielte.

PC-VERKAUFSRANGS (CD-ROM)

↔ 1	REBEL ASSAULT (1) LucasArts	91%
↑ 2	HIL HOCKEY '95 (4) Electronic Arts	90%
↑ 3	MAGIC CARPET (-) Bullfrog/Electronic Arts	92%
↑ 4	MYST (9) Broderbund	73%
↑ 5	WING COMMANDER ARMAOA (6) Origin	78%
↑ 6	FIFA INTERNATIONAL SOCCER (-) Electronic Arts	85%
↑ 7	BATTLE ISLE II (10) Blue Byte	84%
↓ 8	TKEME PARK (3) Bullfrog/Electronic Arts	88%
↑ 9	ARMOREO FIST (-) Novologic	65%
↑ 10	OUTPOST (5) Sierra	55%
↑ 11	CYCLEMANIA (-) Accolade	63%
↑ 12	SIMON THE SORCERER (15) Adventure Soft	75%
↑ 13	PGA TOUR GOLF 486 (14) Electronic Arts	85%
↓ 14	SSN-21 SEAWOLF (12) Electronic Arts	65%
↑ 15	TRANSPORT TYCOON (-) Microprose	82%

Quelle: Media Control. Rechts neben dem Spielertitel steht jeweils die Wertung, welche das Programm beim Test in PC Player erzielte.

MITMACHEN BEI DEN LESERCHARTS

Ab der nächsten Ausgabe sollen die PC-Player-Leser entscheiden, welche Spiele einen Splittersatz verdienen. Bitte beteiligen sich Sie sich an der Abstimmung! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heilmittel ausfüllen, Briefmarken drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

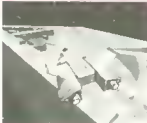
Downtown Games ist jetzt JE-Computer neue Preise - knallhart kalkuliert!



Highlights 2/95

Little Big Adventure CD	89,-
Earthsiege Disk/CD	85,-
Kings Quest 7 CD*	89,-
Nascar Racing	69,-
Star Trek Technical Manual CD	99,-
540 MB Festplatte	475,-
4 MB PS/2 Modul	289,-
Monitor Sony 15 SF	949,-
486 DX2-66 Mainboard	499,-

Spiel des Monats



Wing Commander 3

Neuste Episode der Sternensaga...
Komplett in S-VGA, Sprachausgabe und atemberaubenden Szenarien!
Nur auf CD erhältlich!

DM 96,95

PC-Disk 3.5

Acies of the Deep	dV 79
Alien Legacy	dA 69

Armored Fist dA 69

Battle Bugs dV 65

Black Hawk	dA 85
Bundesligamanager 3	78
Cannon Fodder 2*	dA 63
Colonization	dV 86
Dawn Patrol	dV 79
Desert Strike	eV 65
Elite 3*	dV 79
Flight 5 Japan	eV 49
FPS Baseball	eV 69
Ritz 3 Schach	eV 149
KA 50 Hokum*	dA 75
Knights of Germany*	dV 69
Lode Runner	dA 65
Lion King	dA 65
Master of Magic*	dV 86

Medieval 2: The Clans	dA 76
Micro Machines	dA 56
Panzer General*	dA 79
Quarantine	dV 79
Scorpions Zauberspiele	dV 66
Sim City 2000	dV 86
Sim Classics	dV 69
Space Simulator 1.0	eV 86
SSN-21 Seawolf	dV 79
Sternenschweif	dV 77
Supershero League of	eV 69

System Shock dV 79

Superfrog*	dA 39
Transport Tycoon	dV 86
Universe	dV 69
Wing Armada	dA 69
Wings of Glory*	dV 86
World of Lemmings	dA 65

Exotik CD-ROM

My Asian Ladies (MILLI) je	39
Total Fantasy (3750 Girls)	69
FAO Special	49
Virtual Valerie 2*	99
Stippoker (Windows)	49
Bad Boys (Männer)	59

PC-CD-ROM

1942 PAW*	dA 89
Acies of the Deep	dV 79
Armored Fist	dA 75
Bloodnet	dA 68
Crusader 3: Last Tje Del	dA 72
Creature Shock	dA 90
Crime Patrol	eV 89
Cyclemania	dA 75
Dawn Patrol	dV 79
Die Hölle der Sagen	dV 86
Doom 2	dA 85
Dragon Lore	dV 72

F-14 Fleet Defender Gold	dA 89
"Ifa Intern. Soccer	dV 69
Grand Prix David Leads Got	62
Interno	dV 95
Jungle Strike	eV 75
Kings Quest 1-6	dA 85
Larry 1.5 Collection*	dV 79
Lords of the Realm	dV 69
Magic Carpet	dV 89
Master of Orion + UFO	dA 69
MyST	dA 89
Outpost	dV 69
"Oa Tia Wolf 486	dA 89
"Olice Quest 4	dV 79
Palmer 3 Strike Commander	89
Quarantine	dV 79
Quest for Glory 4*	dV 79
Sim City 2000	dV 89
Simon the Sorcerer	dV 89

Star Trek 1-5 dA 79

SSN-21 Seawolf	dV 79
Star Trek - 25th Anniversary	dV 69
Sternenschweif	dV 79
Subwar 2000 + Data	dV 89
System Shock Enhanced	dV 85
Theme Park	dV 79
Transport Tycoon	dV 86

Under a Killing Moon dA 95

US Navy Fighters	eV 89
Warcraft	dA 79
Wing Commander 62 Complete	69
Wings of Glory Enhanced	dV 79
Yoyeur	dA 89

JE COMPUTER
Hard & Software
JE Computer - 10112 Berlin Friedrichshagen
Mittelweg 10/11, Friedrich-Wilhelm Platz

030-859 32 19
030-852 80 42
18.00 - 10.00 Uhr
0172-83 72 001
Fax: 030-852 80 94

Willkommen in Cybirien



Unser Menü-System bietet Ihnen komfortablen Zugriff auf die einzelnen Demos

Mit neuem Karton, mehr Software-Updates und einer zum Bersten gefüllten Scheibe setzt PC Player plus konkrete Anregungen von Lesern um.

Die Leserpost zu PC Player plus zeigt: Wir sind auf dem richtigen Weg. Neben Lob und Kritik gibt es in Ihren Briefen immer wieder interessante Anregungen zu lesen, die wir in den nächsten Managen in die Tat umsetzen werden. Schritt Nummer 1 machen wir mit dieser Ausgabe: In der Heftmitte finden Sie einen stabilen und besser designten Karton, der als Einlage für eine leere CD-Hülle dienen kann. Die neongelbe Flappe außen am Umschlag bleibt, damit Sie die CD-Ausgabe am Kiosk sofort erkennen. In den nächsten Ausgaben werden wir auch das leidige Thema »Klebstoffe« endgültig lösen. Mit dem Bestellservice können Sie jetzt auch die CDs sala ändern, wenn Ihr Kiosk eine Scheibe nicht vorrätig hatte. Mehr dazu lesen Sie in der Heftmitte.

Weitere Anregungen wünschen wir uns zu den The-

men »Daten Player« und »Interaktiver Test«. Unser Team besteht aus neuen, erweiterten Versionen und freut sich auf Verbesserungsvorschläge per Post oder E-Mail (71.333.2206@compuserve.com).

Exklusiv auf PC Player plus

Bei unseren Lesern zählen Adventures zu den beliebtesten Spielkategorien. Und immer mehr Abenteuerspiele erscheinen exklusiv für CD-ROM. Grund genug für unser Team, die fünf besten CD-ROM-Adventures miteinander zu vergleichen und eine Spezial-Ausgabe unseres »Testplayers« zu gestalten. Der Testplayer ergänzt damit unsere Tests im Heft und setzt die einzelnen Spiele zueinander in Zusammenhang. Außerdem gibt es, nach zwei Monaten Pause, wieder ganz reguläre »Multimedia Leserbriefe«. Diesmal sehen Sie unter anderem, wo der verschollene Zwillingbruder von Florian Stangl gefunden wurde und wie wir unsere Spielebewertungen etwas »positiver« gestalten.

Bugs und Updates

In unserem Bemühen, das CD-ROM-Menü zu beschleunigen, ist uns in der letzten Ausgabe ein peinlicher Fehler passiert. Das Menüprogramm versucht, auf ein Laufwerk mit dem Buchstaben »R:« zuzugreifen. Den Fehler haben wir natürlich korrigiert – wenn Sie auf der aktuellen CD (2/95) das Programm »Januar« starten, erscheint das korrigierte Menü für die CD aus dem letzten Monat.

Nicht von uns verschuldet ist ein Bug im Demo zu »Cyberia«. Wenn Sie das Demo starten wollen und die Meldung erhalten, daß die Datei »GLOBAL DEF« nicht gefunden werden kann, gehen Sie wie folgt vor:

Wechseln Sie auf das CD-ROM-Laufwerk

D (oder anderer Buchstabe)

Wechseln Sie in das Cyberia-Verzeichnis

CD \CYBERIA

Wechseln Sie zurück auf die Festplatte

C:

Wechseln Sie auch hier in das Cyberia-Verzeichnis

CD \CYBERIA

Jetzt sollte sich die Demo mit DEMO starten lassen.

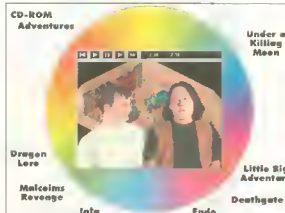
Dicke Demos braucht das ROM

Schwerpunkt dieser CD-ROM sind wieder einmal dicke Demos, die Sie garantiert in keiner Mailbox fin-

DAS SPIEL DES MONATS

Steigen Sie ein und machen Sie eine Probefahrt mit dem neuen VW Pala... auf einem Flipperfisch! »Ping Pang Pala« ist eine witzige Mischung aus Flipper, Tennis und Geschicklichkeitsspiel, die Sie zusammen mit einem kompletten BTX-Decoder und einem interaktiven Katalog des neuen Pala auf unserer CD finden. Nach mehr Pala gibt es übrigens auf einer speziellen CD-ROM, die bei Volkswagen erhältlich ist.

den. Die 300-Mbyte-Version von »King's Quest 7«, die ein komplettes Kapitel enthält, gehört genauso dazu wie die spielbare Level aus »Cyberia«, der mit einer nicht interaktiven Sequenz aus einem anderen Level garniert wurde. Das Rock'n'Roll-Ballerspiel »Virtuass« glänzt hingegen mit einem fetzigen Soundtrack, den Sie auch auf jedem Audio-CD-Spieler starten können. Überspringen Sie einfach Track 1 (die Computerdaten) und Sie hören den Song auf Track 2. Zusammen mit den weiteren Demos ist die CD mal wieder bis zum Rand gefüllt.



Adventures auf CD-ROM: Unser Testteam analysiert Trends, Technik und Talente.

Wenn's mal nicht läuft

Das CD-ROM wurde von uns sorgfältig getestet. Alle Demos wurden auf mehreren Konfigurationen ausprobiert. Mit den aktuellsten Versionen von drei Virenskannern wurde das ROM auch komplett auf Viren überprüft.

Wenn das CD-ROM defekt ist, also ein Lesefehler es unmöglich macht, das CD-ROM zu benutzen, tauschen wir es gerne um. Senden Sie die defekte CD an:

PC Player

CD-Umschlag

Gruber Str. 46 a

85586 Paing

Sollte allerdings nur ein einzelnes Programm bei Ihnen nicht funktionieren, können wir Ihnen leider nicht weiterhelfen; für die einzelnen Demos sind die jeweiligen Programmierer verantwortlich. (bs)

Ab nach Sibiri-
en: Spielen
Sie einen
kompletten
Level aus
»Cyberia«.



Machen Sie Urlaub auf Ihrer eigenen Insel!

Burger schon lange...

Canone ist da...

Bolschewiki kommt mit...

Ron auch...*



* Auf der CD-ROM Version von Caribbean Disaster sorgt Ron Williams als DJ Ron für das echte Inselfeeling.

Wann kommen Sie?

CARIBBEAN DISASTER – Mitten drin statt außen vor

Ikarion Software GmbH • Postfach 7900 • 55015 Karbon • Tel. (0241) 911 971 • Fax: (0241) 911 911





UND NUN ZU ETWAS GANZ ANDEREM...

Britische Kult-Komik der interaktiven Art: Das offizielle Monty Python-CD-ROM ist Videoclip, Spiel sowie Bildschirmschoner zugleich – und bricht in oll diesen Disziplinen mit sämtlichen Konventionen.

In Ihrem Bekanntenkreis gibt es sicher auch eine Person, die komplette Dialogpassagen von »Das Leben des Brian« genauso auswendig aufsagen kann wie den Papageien-Sketch (»abgeritten zu den Ahnen...«) oder das Halzfäller-Lied. Dabei handelt es sich um einen Fan der britischen Komikertruppe »Manty Python«, die von 1969 bis 1974 die Bildschirme der Briten unsicher machte. Das völlig absurde Comedy-Programm fand bei uns über die nachfolgenden Kinofilme sowie die kürzliche Ausstrahlung der Fernsehfolgen in den dritten Programmen eine verschworene Gemeinde. In den USA verhält es sich ähnlich wie bei »Raumschiff Enterprise«: Seitdem die Manky Python-Truppe nicht mehr zusammen ist und keine neuen Folgen und Filme produziert werden, wächst auch dort die Fanggemeinde stetig. Nun fällt einem auf die Frage »Was brauche ich noch auf CD-ROM?« eine ganze Menge ein, aber nicht unbedingt Manky Python. Dem zum Trotz hat der amerikanische Newcomer »7th Level« sich die Rechte an allen Sketchen besorgt, vier Python-Mitglieder ins Tanstudio respektive an den Zeichentisch gezerrt und eine wilde Mixtur aus Spiel, Sketchparade und Desktop-Taals geschaffen. Unter dem sinnigen Namen »Complete Waste of Time« (»reine Zeitverschwendung«) verborgen die Entwickler sämtliche Regeln der Multimedia-Programmierung und bastelten ein Produkt mit



Ölen Sie die Maus für eine Runde »Spot the Looney«

hohem Lachfaktor, bizarrem Blödsinn und einem intergalaktischen Preisausschreiben.

Das Hauptmenü präsentiert sich als Gehirn, welches aus allen Nähten zu platzen droht. Es ist schließlich auch mit vier »Räumen«, einer Spielecke und einem »Pythonizer« gefüllt. Die vier Räume sind eigentlich subtile Spiele, die man tatsächlich gewinnen kann. Im »Loonatorium« spielen Sie beispielsweise »Spot the Looney«. Wilde Gestalten, die über den bizarren Hintergrund fliegen, müssen rasch mit der Maus angeklickt werden. Für jeden Erfolg gibt es einen kryptischen Hinweis, was als nächstes geschehen soll. Die zu fangenden Wesen werden immer schneller und wer dann schließlich nicht mehr mitkommt, muß in die »Penalty Box«. 30 Sekunden lang werden Sie hier von nicht abbrechbarer, scheußlicher Musik gequält, bis Sie wieder weiterspielen dürfen. Der »Corridor« scheint einer alten Kirche entnommen

zu sein. Das Anklicken von Säulen und Fenstern fördert Ausschnitte aus berühmten Python-Sketchen zutage. Wer mit der Maus etwas genauer sucht, findet aber bald geheime Schalter, welche beispielsweise die Kirche in einen 3D-Flipper verwandeln. Der »Exploding TV Room« bietet eine auf den ersten Blick einfache Aufgabe: Alles in diesem Zimmer muß in die Luft gesprengt werden. Die meisten



Eines der drei einfachen Geschicklichkeitsspiele ist das »Gopher Game«



Sensation! Kirche verwandelt sich in Flipper! Blasphemische Videoclips laufen in den Fenstern!



Die Portrait-Galerie verwandelt sich unter anderem in eine Karaoke-Bar, einen einarmigen Banditen und ein Autokino



CLICK
HERE

Dinge explodieren auch sofort nach dem ersten Mausklick; doch um wirklich alles detonieren zu lassen, müssen Sie eine gewisse Reihenfolge einhalten und wieder die Bedeutung diverser versteckter Schalter herausfinden. Wenn der Fernseher nicht explodiert, zeigt er – Sie ahnen es schon – Clips aus der TV-Serie.



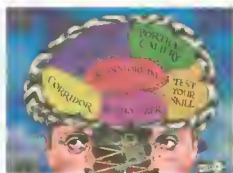
Auf den ersten Blick harmlos scheint die »Portrait Gallery« zu sein. Die Bilderrahmen verbergen offensichtlich nur ein paar Videoclips.

Doch wenn man hier genauer sucht, entdeckt man unter anderem einen Karaoke-Modus, einen Einarmigen Banditen und ein Autokino...

Wer in all diesen Räumen wirklich alles findet, erfährt das »Secret of Intergalactic Success«, das Geheimnis intergalaktischen Erfolges. In den USA ist dieses Geheimnis mit einem Wettbewerb verbunden, bei dem man dicke Multimedia-PCs gewinnen kann; Europäer dürfen aber nicht am Wettbewerb teilnehmen, die entsprechenden Unterlagen fehlen in der Packung.

Als ersten Bonus gibt es noch drei kleine Geschicklichkeitsspiele. Im »Chicken Game« müssen Sie ein Huhn durch das Bild steuern, ohne daß es aufgespießt, verspeist oder gerädet wird. Das »Gopher Game« läßt Sie mit einem Hammer auf Köpfe schlagen, die aus dem Boden auftauchen. Im »Pig Game« steuern Sie einen Cowboy, der auf fliegende Schweine ballert, bevor diese Schweinereien auf den Spieler abwerfen... nicht gerade guter Geschmack, aber doch irgendwie komisch.

Bonus Nummer Zwei nennt sich »Desktop Pythonizer« und ist eine Sammlung von Icons, Sounds und Bildern, die Win-



Das Hauptmenü ist ein appetitlich überquellendes Gehirn

dows verschönern sollen. Neben Standbildern (liebevoll »Dead Pictures« genannt) gibt es auch bewegte Bilder (»Living Pictures«) die entweder als Bildschirm-schoner oder als animierter Windows-Hintergrund genutzt werden. Als Bonus im Bonus bietet der »Pythonizer« nach 20 englische Ansagesprüche für Ihren Anrufbeantworter. Die Auswahl der im Programm versteckten Sketches ist zwar nicht perfekt, deckt aber die meisten der bekannten Python-Nummern ab. Ärgerlich ist allerdings, daß hier nicht die kompletten Szenen gespeichert sind, sondern munter gekürzt und teilweise sogar verstümmelt wurde. Vom Papageien-Sketch, dem Käseladen, der Spanischen Inquisition und

anderen Klassikern sind nur Ausschnitte enthalten. Ob man sich hier einfach den Verkauf von Videokassetten nicht verderben wollte? Im Gegenzug muß man den Entwicklern die Menge an neuem Material zu Gute halten. Zusammen mit Terry Gilliam, der damals die Zeichentricksequenzen schuf, wurde eine völlig abgedrehte Menüführung entwickelt, die dem Monty Python-Stil zu 100 Prozent entspricht. Wa es nötig war, haben Eric Idle,

Michael Palin und Terry Jones neue Dialoge aufgenommen; nur John »Silly Walks« Cleese war nicht dazu zu bewegen, etwas Neues für das CD-ROM abzuliefern.

Der Name ist Programm: »Complete Waste of Time« ist kein echtes Spiel, keine Bibliographie

oder komplette Sketch-Sammlung und auch kein brillanter Bildschirmschoner, sondern wirklich reine Zeitverschwendung. Aber während der verschwenden-ten Zeit werden Sie gut unterhalten, sofern Ihr Englisch nicht allzu rostig und Ihr Humorgeschmack entsprechend britisch ist. (bs)



Im »Exploding TV Room« müssen Sie alles in die Luft sprengen, doch leider lenkt so mancher Sketch ein wenig ab...

complete waste of time

<ul style="list-style-type: none"> VGA Soundblaster 100% 	<ul style="list-style-type: none"> Super VGA Soundblaster CD-Autoplayer Windows
---	---

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ: Hersteller: Ca.-Preis: Festplatte: CD-ROM: Anleitung: Programmtext: Sprachengabe: Grafik: Sound: Bedienung:	Multimedia-Monty-Python 7th Level DM 130,- ca. 2 MByte ca. 650 MByte Englisch; befriedigend Englisch; viel Englisch; viel Gut Befriedigend
--	---

GESAMTWERTUNG:

70

RAVE ROM

Test: »U-96 Club Bizarre CD-ROM«

Van drauß', vom Technoland komm' ich her, ich muß Euch sagen, es raved gar sehr. Mit CD und Datentrack lackt uns »U-96« aus der Disca weg.

Wenn der Atari ST schnurrt und der Sequenzer tourt, ist meist eine Techno-Party im Gang. Zu Techno, Rave, Gabber und den anderen Spielarten vall-elektronischer Musik paßt eigentlich nichts besser als ein CD-ROM mit einem Datentrack, der es entsprechend ausgestatteten Fans erlaubt, multimediale Ergüsse ihres Idols zu genießen. Alex Christensen, Mastermind des Projekts »U-96«, dachte sich wohl dasselbe und stattete seine aktuelle CD »Club Bizarre« neben den Songs »Love Religion«, »Club Bizarre« und »Enter at your own risk« mit einem digitalen Underground-Szenario aus, das erforscht werden will.

Nach der einfachen Installation unter Windows findet sich der Spieler am Eingang zu einem düsteren Fabrikgelände wieder und muß erst einmal einen hartnäckigen Pförtner mit den richtigen Antworten zum Einlaß bewegen. Christensen-Kenner haben es da natürlich leichter als Neulinge, da alle Fragen grab mit dem Hanseaten zu tun haben.

Ist diese Hürde genommen, bewegt man sich durch einen psychedelischen Tunnel in die Haupthalle des Untergrunds, wo man von Christensen begrüßt wird, dank Energiemangel aber keine weiteren Infos erhält. Also begeben wir uns auf die von wabernden Techno-Sounds untermalte Suche, fummeln mit der Maus an diversen seltsamen Apparaturen herum und finden schließlich durch punktgenaues Setzen des Cursors heraus, wie der Scanner am Handgelenk mit neuer Energie versorgt wird. Damit holt man sich bei besonders kniffligen Aufgaben nicht nur knappe Tips des Musikers, sondern »beamt« sich direkt in andere Räume.

In anderen Zimmern des Gebäudes wartet ein ausführliches Techno-Lexikon auf uns, daneben eine Liste mit empfehlenswerten Tanz-Schuppen im gesamten Bundesgebiet. Wer

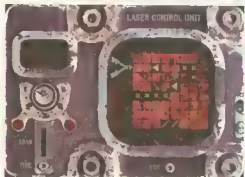


sich besonders geschickt anstellt und beispielsweise bei einem Spielchen Spiegel in einer Disco so dreht, daß ein Laser alle Hindernisse beseitigt (»Deflektor« läßt grüßen!), wird irgendwann in das Studio von Alex Christensen gelangen. Hier darf man sich nicht nur dessen Songs anhören, sondern aus einem großen Vorrat an Samples eigene Stücke zusammenmixen. Zusätzlich warten sechs Videoclips des Sequenzer-Meisters auf den Besucher, darunter auch die Neufassung der legendären Titelmusik aus dem Film »Das Boot«, mit der U-96 populär wurde.

Weitere Highlights im Rundgang durch die Gemäuer sind ein Archiv mit allen Veröffentlichungen Christensens, einige Einblicke in sein Privatleben und eine geniale Fata-Love-Story zweier Gummi-Enten, die herrlich den Teenager-Schmalz diverser Jugendzeitschriften verallbert. Zitat: »Bitte sei lieb zu mir, ich bin noch Küken!«.

Abgesehen von den eher mäßig digitalisierten Bildern stören vor allem die langen Ladezeiten und das meist planlose Vorgehen innerhalb des Undergrunds. Das dünne Handbuch soll all denen helfen, die nicht von allein darauf kommen, was der Hamburger DJ von ihnen erwartet. Doch selbst damit ist es teilweise nervig, die einzelnen Geräte immer wieder in verschiedenen Reihenfolgen durchzuprobieren. Hätte man nicht krampfhaft versucht, die guten Ideen durch mäßige Spiele und unlogische Rätsel zuzuschütten, wäre eine höhere Wertung rausgesprungen.

(fs)



Das Loser-schieß-auf-Spiegel-Spiel gewinnt keinen Originalitäts-Sonderpreis



Christensen persönlich hilft mit ein paar Tips weiter

U-96 club bizarre

- Soundblaster
- Generall MIDI
- DOS
- Super VGA
- Soundblaster Pro
- CD-Audio
- Windows

Empfehlen: 486er (min. 33 Mhz), 8 MByte RAM und Super VGA.

Programm-Typ:	Musik-Hochschlagwerk
Hersteller:	Motor Music
Ca.-Preis:	DM 40,-
Festplatte:	ca. 14 MByte
CD-ROM:	ca. 250 MByte
Anleitung:	Deutsch; ausreichend
Programmtext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; befriedigend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Befriedigend

GESAMTWERTUNG:

60



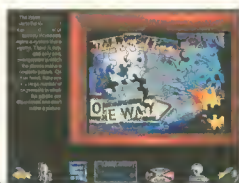
no world order

Gib mir die Abkürzung: »TR« ist nicht die mit Spannung erwartete neue Spielkonsole von Philips, sondern »Tadd Rundgren interactive«. Nachdem der Progressiv-Rocker Acts wie Meat Loaf oder XTC produziert und mit eigenen Bandprojekten wie Utopia Kultstatus erlangte, hat sich Tadd auf seine alleinigen Tage den Computern verschrieben. Nach dem Debüt auf dem CD-i gibt es die interaktive Musik-CD »No World Order« jetzt auch fürs gute alte Windows. »Na Sinn, na Zweck« wäre auch kein schlechter Titel gewesen, denn hinter der bemerkenswert umständlichen Benutzerführung verbirgt sich langweiliger Selbstzweck. Sie können die 10 Songs selber abmischen, Tempo oder Stimmung verändern und den Eigenmix speichern. Nach ein paar Minuten Rumgespieler juckt das limitierte Taktwechsel-Ausprobieren niemanden mehr. Sie dürfen Na World Order nicht mal in den Musik-CD-Player stecken. Alle akustischen Ergüsse sind beim CD-ROM nur in digitalisierter Fassung abgelegt. Anspruchloser Knäpfechendruck-Dada; beeindruckt allenfalls Leute, die noch fasziniert davon sind, daß man mit einem Infrarot-Sender das Garagentor öffnen kann. Übrigens: Van Na World Order gib's via US-Import auch eine Musik-pur-Ausgabe mit echten Audio-Tracks. Kein bißchen interaktiv, aber einfach gute Musik. (hl)



complete after dark

Sie haben sich bislang hartnäckig geweigert, für einen hoffnungslos unpraktischen Blödsinn wie »Bildschirmschoner« Geld auszugeben? Genug der Ausfälle und flugs ins Parterremanoeil gegriffen, denn die CD-Sammlung von »After Dark« bietet sensationell viele Qualitäts-Schoner fürs Geld. Alle Module der legendären Versionen »After Dark«, »After Dark 2.0«, »More After Dark« und »After Dark 3.0« geben sich ein Stelldichein. Wer seine Festplatte nicht mit rund 10 MByte belasten will, installiert nur die Schonermodule, für die er sich interessiert. Drei Audio-Tracks bieten als kurzen Bonus die Flying-Toaster-Hymne in verschiedenen Versionen feil. Alte After-Dark-Fans hätten sich mehr über zusätzliche Schonermodule gefreut. Entgegen früherer Versprechungen belief es Berkeley aber beim Zusammenklatschen des Back Catalogs und bietet nichts Neues. Besitzer der Diskettenversionen können sich den Kauf also sparen. Windows-Anwender, die noch keine üppige Screensaver-Sammlung haben, sollten hingegen zugreifen. Hier findet man Klassiker wie Desktop-Kätzchen »Baris«, den »Bad Dog« und natürlich reichlich fliegende Toaster. Die rund 80 Module von Complete After Dark bieten geistreiche, witzige und technisch solide Zuguck-Spielerien der Oberklasse. (hl)



brief history of time

Wenn Stephen Hawking spricht, hört man einfach zu. Nicht nur, weil seine »Stimme« ein Sprachcomputer ist, den er wegen seiner Lähmung einsetzen muß, sondern auch weil er als moderner Newton gilt. Der Nobelpreisträger, der sich seit Jahren mit dem Ursprung des Universums auseinandersetzt, wurde vor einigen Jahren durch »Eine kurze Geschichte der Zeit« bekannt. Trotz geschliffenem Schreibstil war das keine einfache Lektüre, doch jetzt haben zwei Amerikaner zusammen mit Stephen Hawking ein Multimedia-CD-ROM aus der »Kurzen Geschichte« gemacht. Das ROM enthält zum einen das Buch in englischen Originaltext, zum anderen eine Multimedia-Fassung, die Sie nicht linear lesen müssen, sondern die man nach Themen sortiert durchspringen kann. Animationen, Ausschnitte aus dem gleichnamigen Dokumentarfilm und eine Reise mit einem Hawkings Sprachcomputer vorgelesen, was einem bei philosophischen Betrachtungen über die Entstehung des Universums wegen der ungewöhnlichen Betonung schon mal kalte Schauer über den Rücken jagen kann. »Brief History of Time« ist in jedem Fall ein paar Blicke wert – so schön kann Quantenphysik sein. (bs)

VGA
 Soundblaster
 Command MIDI
 DOS

Super VGA
 Soundblaster Pro
 CD Audio
 Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ: Interaktive Rock-CD
 Hersteller: TR-i/Electronic Arts
 Ca.-Preis: DM 70,-
 Festplatte: —
 CD-ROM: ca. 670 MByte
 Anleitung: Englisch; ausreichend
 Programmtext: Englisch; wenig
 Sprachausgabe: Englisch; nur im Tutorial
 Grafik: Ausreichend
 Sound: Gut
 Bedienung: Mangelhaft

GESAMTWERTUNG:

VGA
 Soundblaster
 Command MIDI
 DOS

Super VGA
 Soundblaster Pro
 CD Audio
 Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Super VGA.

Programm-Typ: Bildschirmschoner
 Hersteller: Berkeley systems
 Ca.-Preis: DM 100,-
 Festplatte: ca. 8 MByte
 CD-ROM: ca. 15 MByte
 Anleitung: Englisch; gut
 Programmtext: Englisch; wenig
 Sprachausgabe: Englisch; wenig
 Grafik: Gut
 Sound: Befriedigend
 Bedienung: Sehr gut

GESAMTWERTUNG:

VGA
 Soundblaster
 Command MIDI
 DOS

Super VGA
 Soundblaster Pro
 CD Audio
 Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ: Dokumentation
 Hersteller: Crunch Media/Creative
 Ca.-Preis: DM 120,-
 Festplatte: —
 CD-ROM: ca. 570 MByte
 Anleitung: Englisch;
 Programmtext: Englisch; viel
 Sprachausgabe: Englisch; viel
 Grafik: Gut
 Sound: Befriedigend
 Bedienung: Befriedigend

GESAMTWERTUNG:



world cup champions

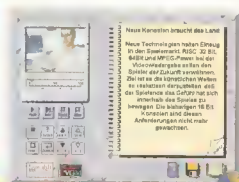
Gerd Rubenbauer presents« steht auf der Schachtel, Gerd Rubenbauer lüchelt uns auch (gequält) an – doch drinnen in der Software fasselt nur so ein englischer Altstar Fußball-Weisheiten daher, dezent deutsch synchronisiert (aber auch nicht von Rubi). Die Fans des bajawarischen Gaudi-max fühlen sich schon einmal geprellt – zu wenig Rubenbauer gibt's fürs Geld!

Jenseits solcher Feinheiten gibt sich das Fußball-Nachschlagewerk »World Cup Champions« gediegen, ist aber bei weitem nicht so schrill wie ein typisches Rubenbauer-Sakko. Der Fußball-Fan bestaunt alle Ergebnisse und Torschützen der Weltmeisterschaften von 1930 bis 1994. In der Multimedia-Abteilung gucken wir uns ein paar höchst willkürlich zusammengestellte, technisch dürftige Videoclips und Standbilder an.

Weitere Attraktionen: Bis zu vier Personen ringen in einem Fußball-Trivialequiz um Punkte. Und zum Abschluss lullen die stocknüchternen Erklärungen der internationalen Fußballregeln gründlich ein.

Wenn Sie eine WM-Ergebnissammlung suchen, dann greifen Sie lieber zu einem (billigeren) Buch. Dieses Programm bietet keine sonderlich intelligenten Suchfunktionen und wegen der paar schreddrigen Videos braucht man sich's wirklich nicht kaufen. Abgesehen davon: kein Rubi! Eher Matt-Scheibe als Aktiv-CD... (hl)

world cup champions	
<ul style="list-style-type: none"> Soundblaster Super VGA Windows 	
Empfohlen: 486er (min. 23 MHz), 4 MByte RAM und Maus.	
Programm-Typ: Fußball-WM-Datenbank Hersteller: Red Ballon Ca.-Preis: DM 80,- Festplatte: ca. 0,5 MByte CD-ROM: ca. 230 MByte Anleitung: Deutsch; ausreichend Programmtext: Deutsch; befriedigend Sprachausgabe: Deutsch; befriedigend Grafik: Ausreichend Sound: Befriedigend Bedienung: Befriedigend	
GESAMTWERTUNG: 40	



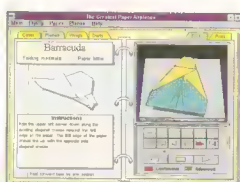
CD-Inside: Spiele

Manches Multimedia-ROM erinnert uns an eine Müllkippe: Friedhof der Zweitverwertung; schlampig recycelt wird mit heißer Nadel alles Material neu gebrannt. Der Boom der Silberscheibchen ermutigt anscheinend den Rowohl-Systema-Verlag, für sein bizarres »CD-Inside Spiele« stolze 50 Mark zu verlangen. Neben einem dünnen Anleitungsheftchen birgt die Pappschachtel ein CD-ROM, das es nur quantitativ in sich hat. Die abstruse Sammlung bietet ein paar ältliche Demos (Reifegrad der Kategorie »Sam & Max«), die obligatorischen Shareware-Spiele und ein »elektronisches Buch«. Hier gibt es recht allgemeine Informationen, vor allem über bestehende und künftige Videospiel-Hardware.

Ein rund 30 Minuten langes Videoclip wiederwertet verschiedene Beiträge aus der seligen TV-Sendereihe »Dig-it«. Die technische Qualität ist sehr dürftig und auch Gastauftritte unserer Schlachtriser Schneider und Landhardt können nicht darüber hinwegtäuschen, daß die Beiträge veraltet sind. Wer will heute nach Tests von den angeregten Eminenzen »The Legacy«, »X-Wing« und »Strike Commander« sehen?

Trotz einiger erheitender Momente kann »CD-Inside: Spiele« keinesfalls überzeugen. Die angestauten Informationen sind willkürlich zusammengestüpselt und selbst für absolute Einsteiger zu bruchstückhaft. (hl)

CD-Inside: Spiele	
<ul style="list-style-type: none"> Soundblaster Super VGA Soundblaster Pro Windows 	
Empfohlen: 486er (min. 25 MHz), 4 MByte RAM und Maus.	
Programm-Typ: Spiele-Sammlersurium Hersteller: Rowahl/Systema Ca.-Preis: DM 50,- Festplatte: — CD-ROM: ca. 300 MByte Anleitung: Deutsch; befriedigend Programmtext: Deutsch; gut Sprachausgabe: Deutsch; gut Grafik: Ausreichend Sound: Befriedigend Bedienung: Befriedigend	
GESAMTWERTUNG: 30	



greatest paper airplanes

Eine der beliebtesten Beschäftigungen während des langweiligen Religionsunterrichts ist und bleibt das Basteln schnittiger Papierflugzeuge. Vom simplen gefalteten Jet bis zu kunstvollen Fantasie-Fliegern reichte die Palette der Kunst, die oft von älteren Geschwistern oder Freunden weitergegeben wurde. Wer nicht mit einem derart begnadeten Bekanntenkreis gesegnet ist, greift auf »The Greatest Paper Airplanes« von Kitty Hawk zurück, das Faltpläne der 25 schönsten Papierluftkussche enthält und mit sonnen Animationen zeigt, wie Sie zuhause Ihr Traummodell nachbasteln können. Das Ringbuch-Design hilft bei der Auswahl. Außerdem findet man ein umfangreiches Lexikon, das neben diversen Informationen zu Papierfliegern auch auf Drachen, Aerodynamik allgemein und die ersten Flugversuche des Menschen eingeht.

Wenn Sie mit den Faltplänen am Monitor nicht klar kommen oder den flotten Flieger an Freunde weitergeben wollen, drucken Sie die Bastelanleitung einfach aus.

Viele Bilder und Animationen vervollständigen den guten Eindruck des liebevoll gestalteten Programms. Auch die Bedienung ist erfreulich intuitiv. Wer darüber hinaus von fliegenden Toastern auf dem Desktop die Nase vollhat, wird den Bildschirmschoner schätzen, der auf kunstvolle Art und Weise die Flugzeuge faltet – sehr entspannend. (fs)

greatest paper airplanes	
<ul style="list-style-type: none"> VGA Soundblaster Windows 	
Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.	
Programm-Typ: Bastel-Anleitung Hersteller: Kitty Hawk/CDV Ca.-Preis: DM 60,- Festplatte: ca. 3 MByte CD-ROM: — Anleitung: Englisch; gut Programmtext: Englisch; mittelschwer Sprachausgabe: — Grafik: Befriedigend Sound: Ausreichend Bedienung: Gut	
GESAMTWERTUNG: 70	

Sterne am Himmel

SENSATIONELL! Spielen Sie MPEG-Videos ohne MPEG-Karte auf Ihrem PCI Bei der ONLY-HITS-CD sogar BILDSCHIRMFÜLLENDE!

EROTIC Film Sensations

Über 100 Minuten
Spitzengirls auf
hochwertigen
Profi-Videos, Fotos
und witzige erotische
Spiele vom Feinsten ...

Vol.1
Vol.2



Interaktive Spiele



Das Menü!



Schöne Frauen!



Zeigen alle!



Und Sie machen mit!

Erotic Film Sensations - von Kritikern schon jetzt als der "Rolls Royce" aller großen erotischen CDROM Produktionen gefeiert. Ein Feuerwerk der Leidenschaft in bisher ungeahnten Dimensionen erwartet Sie, sensationelle 50 Minuten fantastischer Erotic Clips pro CD auf höchstem Niveau im (MPEG-Software-) Videostandard (halbe Bildschirmbreite bei 25 Frames pro Sekunde) inkl. vieler Bonusfilme für Real Magic oder andere MPEG-Boards. Läuft auch OHNE MPEG-Hardware! Ein absolutes Muß für den Genießer ...

Ein unglaubliches Erlebnis auf 2 tollen CDs!

CDR2032 - Vol. 1

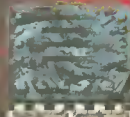
CDR2033 - Vol. 2

je 39,95 DM

Audio Wizard Interactive CD

2 CDs!
Kreativ!
TOP-HITS!

MUSIK DER 4. DIMENSION



Sie wollten schon immer mal so richtig drauflos
SAMPLEN? Bekannte TDP-Hits verfremden und
mit allerlei Gags abmischen, ist mit dem Audio
Wizard kein Problem mehr! Werden Sie zum DJ!

- Interaktiver "Session" Teil zum Remixen jeder beliebigen Audio CD!
- Sample Play Modul (bis zu 36 Samples gleichzeitig!) zum Einblenden beliebiger Klänge wie Vocals, Drums, Synthesizer, Riffs u.v.m.
- Aufnahmefunktion für alle REMIXES!
- Große Bibliothek von bereits vorhandenen Samples wie Gitarren, Vocals, u.v.m.
- Intelligenter CD Audio Player, der auch Ihre gesamte CD-Kollektion verwaltet!
- Umfangreiche Funktionen zum Einblenden, Verwalten und Transponieren von WAVs!
- Genial einfache Bedienung!
- Alle Ergebnisse in CD-Audio Qualität!

Inkl. den MEGA-TOP-Hits:

(auf der beliebigen Audio-CD - zum Samplen oder einfach zum Anhören!)

Don't Stop / Unchain My Heart / Gimme Somme
Loving / Walking On Sunshine / It Takes Two
See You Later Alligator / Eye Of The Tiger
What's A Man Without A Woman? / Great Balls of Fire
Why Do Fools Fall In Love? / Echte TDP-Titel!

Minuten, starten, loslassen...

CDR2035 - Doppel-CD

59,95 DM

SENSATION! - Musik-Videos in Fullscreen!

OHNE spezielle Hardware! >Keine< MPEG-Karte erforderlich!

ONLY HITS!

MUSIC CD-ROM VOL.1

Diese CD ist schon jetzt eine echte Sensation! 8 bildschirmfüllende Videos (läuft ohne spezielle Hardware!) internationaler TOP-Musiker eingebunden in eine professionelle Multimedia-CD-ROM! Zusätzlich liegen alle Stücke auch als Audioclips vor!

Die Bands und Video-Clips:

Scooter

K2 Hyper Hyper

Der Berg ruft!

TNN

La Cucarmacha

Odyssey

Riding on a Train

DJ BOBO

Everybody

Peter Schilling

Major Tom '94

DOOP

Doop

Two Cowboys

Everybody's Got Figon

WOW: Scooter steht mit Hyper Hyper z.Zt. auf Platz 2 der deutschen Verkaufshitparade! - Mit auf CD: Ein toller CD-Player, interaktive Spieleereien und eine Infothek zu den Bands. Eine CD, die sicher in die Geschichte eingehen wird!

Für jeden Sammler ein Muß! **CDR2036**

Jetzt überall im Handel!

oder direkt bei CDV - Tel 0721-97224-0 - Fax 0721-97224-24 - Str. "CDV"
Postfach 2749 - 75014 Karlsruhe - per Nachnahme, Kreditkarte oder Scheck!





Test: »The Way Things Work«

MUT ZUM MAMMUT

Mit der CD-Umsetzung des weltweiten Buchbestsellers »The Way Things Work« startet ein neuer Verlag eine Reihe von Wissens-CDs.

Van wem würden Sie sich lieber erklären lassen, wie ein Telefon funktioniert: Von einem Techniker der Telekom, der mit Fochinesisch die Verwirrung nur noch weiter treibt, oder von einem Mommüt, dem behaarten und leider ausgestarbenen Elefanten-Vorfahren? Eine blöde Frage? Keineswegs: Die »Woody Mommuths of Technology« sind die Stars in David Macoulys Buch »The Way Things Work«, welches mit klaren Zeichnungen und Cortaans die Grundlagen moderner Technik absolut narrensicher und in kürzester Zeit erklärt. Zwar wissen Sie nach der Lektüre nicht, wie Sie Ihren Videorecorder programmieren, aber kennen die technischen Grundlagen von Magnetismus und Elektrizität, Signalzeichnung und Einfädelmechanismen.

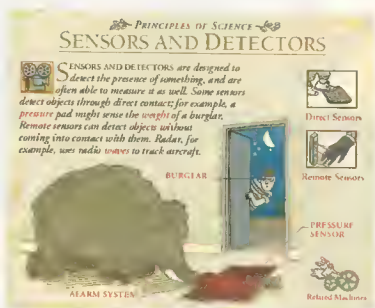
Die CD-ROM-Umsetzung des Buches beschränkt sich dabei nicht auf das sture Darstellen der Buchseiten. Stattdessen wurden fast alle Zeichnungen angepaßt, viele Bilder kam-

plett neu gemalt, weiteres Material hinzugefügt und alles in eine absolut sinnvolle Verknüpfung gebracht, die das Blättern und Schmökern perfekt unterstützt. Prinzipiell gibt es drei verschiedene Inhaltsverzeichnisse; der Inhalt ist nach Erfindern, Maschinen und grundlegender Wissenschaft sortiert. Dabei kann zwischen den Seiten fast beliebig hin- und hergesprungen werden – sieht man beispielsweise die Erklärung zur Compact Disc, landet man bei Druck auf den Erfinderknopf automatisch auf der Seite der »Philips Corporation«; der Wissenschaftsknopf führt natürlich zu »Tan« und auch »Licht« (wegen des Lasers im CD-Spieler).

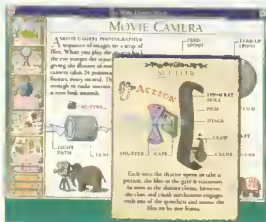
Mit einem speziellen Knopf blättern Sie mehrere Dutzend Seiten zurück. Klickt man zum Beispiel den Erfinder-Knopf im Hauptmenü an, erhält man eine alphabetisch sortierte Liste aller Erfinder im Programm.

Auch sonst ist die Bedienung auf einfachste Logik beschränkt: Alles was rot dargestellt wird, seien es Worte oder Rahmen um Objekte, kann angeklickt werden und führt zu einer weiteren Erläuterung. Auf fast jeder Seite finden Sie mindestens eine Animation (manchmal auch nur als Gag) und zu den wichtigsten Maschinen gibt es sogar einen kleinen Film aus dem Mammüt-Labor. Unterhaltungs- und Lernaspekt steigern sich dabei

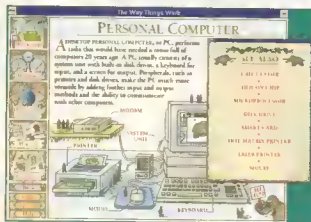
von Seite zu Seite. Selbst der abgebrühteste Technik-Freak wird aus den klaren Erklärungen noch etwas lernen können; die Präsentationen der Mammüts reizen vom Sechzigjährigen jedermann zum Schmunzeln. Wirklich schade, daß es dieses CD-ROM nur in englischer Sprache gibt. (bs)



Das Mammüt macht's: So setzt man einen Drucksensor ein.



Wie funktioniert ein Filmprojektor? Das Things-CD-ROM zeigt es Ihnen in einer bildhaften Animation.



Natürlich fehlen auch ausführliche Erklärungen eines Computers nicht. Jedes rote Wort führt zu einer eigenen Bildschirmseite.

the way things work

- Soundblaster
- Super VGA
- Windows 3.1
- Windows

Empfehlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ: Techniklexikon
 Hersteller: Dorling Kindersley
 Ca.-Preis: DM 160,-
 Festplatte: -
 CD-ROM: ca. 280 MByte
 Anleitung: Englisch, befriedigend
 Programmtest: Englisch, gut
 Sprachausgabe: Englisch
 Grafik: Sehr gut
 Sound: Gut
 Bedienung: Sehr gut

GESAMTWERTUNG: 80

ALONE IN THE DARK 3

Demnächst für Ihr PC CD-Rom.



Bereits erhältlich:



Komplett mit deutschem Handbuch
und deutschem Bildschirmtext.



Vom Hauptmenü aus erreicht man nicht nur alle wichtigen Punkte des Programms; es enthält auch viele kleine Gags

Test: »Adi« und »Adi jr.«

Lernen mit »E.T.«

Mit Alien-Charme und solidem Inhalt können die deutschen Versionen der »Adi«-Lernprogramme überzeugen: Ein süßer Außerirdischer ist allemal interessanter als der ordinäre Pauker.

Sein Markenzeichen sind große Augen und spitze Ohren. Nein, nicht von Mr. Spock ist hier die Rede, sondern von »Adi«, einem liebenswerten Außerirdischen der Marke »E.T.«, der durch eine ganze Reihe von Lernspielen führt. Die Adi-Serie des französischen Softwareherstellers Coktel Vision ist jetzt auch in deutscher Sprache erhältlich und auf die Lehrpläne hiesiger Schulen abgestimmt.

Die CD-ROM-Fassung bietet gegenüber der ebenfalls erhältlichen Disketten-Version eine umfangreichere grafische und akustische Ausstattung, beim Lernen gibt es aber keine Unterschiede. Im bunten Hauptmenü sucht sich das Kind einen der Programmpunkte aus oder manipuliert mit der Maus die

Einrichtungsgegenstände, was diverse lustige Effekte auslöst. Ein Klick auf die Pflanze verwandelt diese in einen mansträsen Kürbis, die Gitarre erlaubt die Auswahl einer anderen Hintergrundmusik und der Teppich ändert seine Farben.

Am unteren Bildrand befinden sich mehrere Symbole, über die man die anderen Teile von Adi erreicht. Von hier aus geht es in den Lernteil, zu den Spielen, den Werkzeugen wie Taschenrechner und zum Film-

projektor, mit dem sich die Kids Animationen ansehen dürfen, die Wissenswertes zum Unterrichtsstoff enthalten.

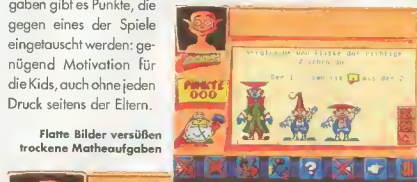
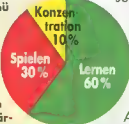
Im Angebot sind derzeit Programmpakete für Deutsch und Mathematik von der ersten bis zur vierten Klasse sowie das Lernspiel »Adi jr.« mit dem Schwerpunkt Lesen und Rechnen für vier- bis sechsjährige Kinder. Je nach Fach wählt man einen von mehreren Lernbereichen aus und erhält neben einer kurzen Beschreibung der Aufgabe gleich die erste Frage. Sollte Ihr Kind nicht genau wissen, was von ihm verlangt wird, genügt normalerweise eine knappe Hilfestellung der Eltern oder der Klick auf Adi, der dann unter die Arme greift. Die Aufgaben steigen im Schwierigkeitsgrad ständig an und werden von dem nett gezeichneten und allgegenwärtigen Außerirdischen lobend oder kritisch kommentiert. Für gelöste Aufgaben gibt es Punkte, die gegen eines der Spiele eingetauscht werden: genügend Motivation für die Kids, auch ohne jeden Druck seitens der Eltern.

Flatte Bilder versüßen trockene Matheaufgaben

die pc JUNIOR-bewertung

Die grafisch und inhaltlich aufwendig gestalteten Programme zeigen eigentlich keine echten Schwachpunkte, nur hier und da fehlt es etwas an Feinschliff. Doch die Lerninhalte verdienen zusammen mit dem motivationsfördernden Punktesystem ein dickes Lob.

Die kleinen im Hauptmenü versteckten Gags und die freundliche Begrüßung durch den sympathischen Außerirdischen sorgen für eine entspannte Atmosphäre. Adi zeigt sich bei schlechten Leistungen auch mal verärgert, macht das Kind aber nie niedriger, sondern spornet es immer an. Der Mal- und Animationsstil setzt zwar eine gewissen Einarbeitung voraus, gefällt aber als nette Dreingabe. Kinder-gerechte Grafik-Software ist ahnlich dünn gesät; hier sparen Sie sich womöglich den Kauf eines separaten Programms.



Eine der Aufgaben: Das Kind soll eine Bildergeschichte nach einem vorgegebenen Text zusammenstellen.

Aprapros Spiele: Neben dem bei Lernprogrammen so beliebten Memory und zwei Breakout-Varianten ist auch das betagte Cakel-Programm »Gobliins« als kostenlose Dreingabe dabei. Das witzige und unterhaltsame Adventure hat zwar schon einige Jährchen auf dem Buckel, ist als Belohnung für die Erfolge der Kinder aber nicht ohne Reiz. Schade ist nur, daß Adi nicht verrät, wieviele Punkte für das jeweilige Spiel benötigt werden.

Im Fach Deutsch drehen sich die Aufgaben nicht immer nur um das richtige Einsetzen von Wörtern in Lückentexte, sondern sie sorgen auch dafür, daß Ihr Kind Zusammenhänge aus Texten herauslesen kann und beispielsweise eine Bilder-geschichte entsprechend aneinander reiht. Andere Aufgaben fördern nach

die Grammatikkenntnisse, zeigen mit kleinen Animationen, wie Nebensätze funktionieren, oder was Haupt- und Tunwörter sind.

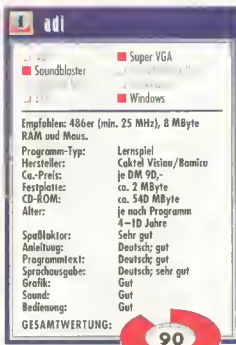
Vam simplen

Einmaleins bis zur Geometrie mit Quader und Würfel in der vierten Klasse reichen die Aufgaben im Fach Mathematik. Das Kind muß anhand eines Würfels das entsprechende Netz-gitter unter mehreren falschen herausfinden, Additionsaufgaben ausrechnen oder sich mit Gewichten und Längenmaßen herumschlagen. Bei größeren Problemen genügt ein Klick auf das Werkzeugsymbol und der Taschenrechner steht hilfreich zur Seite.

Um die kreative Seite nicht zu vernachlässigen, bieten die Adi-Programme nach ein kleines Malprogramm, mit dem aus einer umfangreichen Bibliothek Landschaften und andere Bilder zusammengestellt und mit einfachen Mal- und Füllwerkzeugen ergänzt werden. Ein anderer Menüpunkt erlaubt das Basteln kleiner Animationen auf relativ einfache Art und Weise. Der Junior zeichnet beispielsweise einen Ball, klickt ihn mit einem bestimmten Symbol an und definiert mit den folgenden Bewegungen den Animationspfad. Zusätzlich läßt sich der Ball auch in der Bewegung vergrößern und verändern. (fs)



Adi jr. wendet sich mit lustigen Geschichten an die jüngsten Computer-Kids



Jens Schubert

Lernen
und
Spaß am PC

"eines der ersten deutschen Spezialgeschäfte für Lern- und Spiel-Software" Der Spiegel Nr. 49 / 05.12.1994

Jetzt auch Versand !!

Europas erfolgreichstes Lernprogramm !
Jetzt in Deutschland. Spielend lernen mit
ADI und ADI jr.

ADI jr. Rechnen und Lesen Alter 4-6
ADI jr. Rechnen und Lesen Alter 6-7

ADI Mathe	Klasse 1 + 2
ADI Mathe	Klasse 3 + 4
ADI Deutsch	Klasse 1 + 2
ADI Deutsch	Klasse 3 + 4



jeweils auf Diskette
oder CD-ROM.

Je 99,-DM

Irrtum und Preisänderungen bei allen Angeboten vorbehalten!

Die Software für Kinder in der Grund- bzw. Vorschule. Abgestimmt auf die Lehrpläne der deutschen Bundesländer.

Im Preis der ADI Produkte sind Kosten für Verpackung und Versand bereits enthalten. Bei Nachnahme fallen nur die 3,- DM Zahlkartengebühr an.

Wir führen Produkte des Heureka-Klett Verlages (Mathe Blaster, CAD für Kids, Abenteuer Mensch3D), EA Kids (Peter Pan, Scooters Zauberschloss) und vieles mehr. Wir wollen nicht alles bieten, aber viel Gutes, deshalb bitten wir um Ihre Erfahrungen mit Kindersoftware mitzuteilen. Ebenfalls sind Angebote an guter Software von Verlagen erwünscht.

Wohnen Sie in Berlin, nutzen Sie die Gelegenheit und schauen Sie sich die ADI Produkte an. Bei weiteren Fragen möchten wir Sie bitten, während der Öffnungszeiten anzurufen. Unsere Infosendung erhalten Sie für 5,-DM in Briefmarken (bei Bestellungen inklusiv)

Gierkezeile 23 10585 Berlin
MO-FR 13-18 SA 10-14 UHR

Tel.: 030 - 348 22 51
Berlin-Charlottenburg

Rechenzauber

Wikinger bedrohen König Artus und sein Gefolge. Dach haltet ous, edle Mannen: Ihr Kind kann durch das Lösen von Motheaufgaben bei der Verteidigung helfen.

Das Gewicht der Waffen wird durch umrechnen der Barren ermittelt



Für jede gelöste Rechnung wird der Ritter besser gerüstet

Der Schwierigkeitsgrad läßt sich aber jederzeit in drei Stufen verändern. Trotz aller Bemühungen landen die Wikinger

irgendwann und wallen die Mauern des Schlosses einreißen. Merlin zaubert deswegen Steine herbei, bei denen ihr Kind nicht nur zählen, sondern auch Fläche und Rauminhalt angeben muß. Damit die Ritter gegen die starken Wikinger eine Chance haben, erhalten sie von Merlin einen Zauberkranz, wenn simple Additionen oder anspruchsvolle Kettenaufgaben richtig gelöst sind. Als zusätzliche Waffe versucht Merlin, seinen kaputten Taschenrechner in eine Wundermaschine umzubauen. Auch hier muß ihm ihr Spratz durch das Ausknablen von Rechenaufgaben helfend unter die Arme greifen. Schließlich fordert nach der Bestimmung des Gewichts verschiedener Waffen die grauen Zellen. Für erfolgreich bewältigte Aufgaben

gibt es Goldstücke, die in der Schatzkammer aufbewahrt werden und gleichzeitig als Lernanreiz und Kontrollmöglichkeit der Leistungen dienen. Die Aufgaben sind abwechslungsreich und durch die drei Schwierigkeitsgrade gut auf das Können der Kids abzustimmen. Allerdings wechseln sich bei-

Ja, so warn's, die alten Rittersleut. Saßen in ihren dicken Burgen, ließen es sich gutgehen und von einem fähigen Zauberer beschützen. Dagegen hatten es die Wikinger viel schwerer. Ständig mußten sie auf Raubzügen anderen Leuten die Köpfe einschlagen und schwere Beute schleppen, bis die Bandscheiben ächzten. Nur wenn einmal der Zauberer ausfiel oder dem Streikaufruf der Gewerkschaft folgte, wurde es gefährlich für die Ritter. Merlin, der Hofzauberer von König Artus, wollte gerade verreißen, als die Wikinger auf Camelot zustürmen...

Diese Ausgangssituation soll Ansporn für Kinder sein, zusammen mit Merlin Matheaufgaben zu lösen und ihm damit zu helfen, den Angriff der Wikinger abzuwehren. Nebenbei lernen die Kids zwischen sieben und elf Jahren mit »Merlins Mathe«, die in der Schule erworbenen Kenntnisse zu vertiefen. Als Hauptmenü dient eine Außenansicht der Burg Camelot, von der aus alle Bereiche gezielt angesteuert werden. Nimmt man an König Artus' Tafel Platz, müssen aus den Gesprächen der fünf Ritter die Antworten einfacher Aufgaben errechnet werden.

die pc JUNIOR-mertung

Eine nette, kleine Geschichte um König Artus und die bösen Wikinger, solide Grafik und abwechslungsreiche Aufgaben zeichnen Merlins Mathe aus. Zwar gehen die Aufgaben nicht hundertprozentig konform mit den aktuellen Lehrplänen, doch sind sie als Ergänzung zum Schulstoff zweifellos wertvoll. Eine Beschäftigung mit dem Fach Mathematik jenseits von Schule und Hausaufgaben macht durch die flott-fröhliche Aufmachung zusätzlich Spaß. Die Aufgaben hätten nur im Detail ein wenig mehr Sorgfalt vertragen können. So fällt beispielsweise die vom Zufallsgenerator erzeugte Reihenfolge unangenehm auf, da manchmal ziemlich schwere Aufgaben weit vor leichten Aufwärmübungen auftauchen.



merlins mathe

- VGA
- Soundblaster
- Soundblaster Pro
- CD Audio
- DOS
- Windows

Empfohlen: 386er (min. 25 MHz), 4 MByte RAM und Maus.

Programmtyp: Lernspiel
Hersteller: Express/Brainix
Ca.-Preis: DM 80,-
Festplatte: ca. 2 MByte
CD-ROM:
Alter: 7-11 Jahre
Spaßfaktor: Gut
Anleitung: Deutsch; gut
Programmtext: Deutsch; gut
Sprachausgabe: Befriedigend
Grafik: Befriedigend
Sound: Befriedigend
Bedienung: Gut

GESAMTWERTUNG:

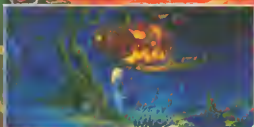
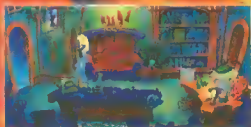
70

KING'S QUEST VII

«Sierra steht
vor einem
Durchbruch...»

PC GAMES

Erhältlich auf CD ROM PC (Windows)



Im Exklusiv-Vertrieb von

BRUNNEN
Spielvertrieb

Fragen Sie nach unserem kostenlosen Multisystem-Sachkoffer:
Sierra Deutschland • Cocktail Vision • Robert-Bosch-Str. 32
D-6330 Lohndorf



S I E R R A



WING COMMANDER 3

Kilrathis würden Whiskas kaufen – doch vorher wallen die Killerkatzen mit der Menschheit abrechnen. Der 3. Teil der Wing-Commander-Saga mutiert zum Multi-Millionen-Dollar-Projekt mit Weltraum-Action und Videoclips auf Hollywood-Niveau.

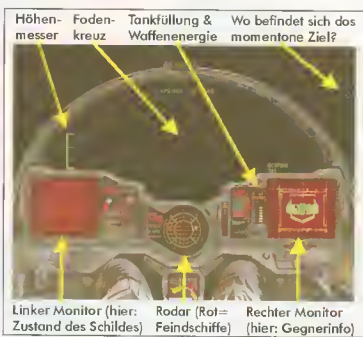


Bei den Bodenmissionen sollte man vor allem auf den Höhenmesser achten

Was hat saviel gekostet wie ein Spielfilm und prätzt mit einem ebenso langen Abspann? Richtig: Chris Roberts' »Wing Commander 3«, eines der ehrgeizigsten und kostspieligsten Projekte, die es bislang in der Spielebranche gab. Neben einer Vielzahl von Grafikern, Musikern und Programmieren arbeitete eine große Crew daran, begleitende Filmsequenzen aufzunehmen. Einige der mitwirkenden Schauspieler sind weltbekannt: Mark Hamill (Luke Skywalker in »Star Wars«), Malcolm McDowell (»Uhrwerk Orange«, »Star Trek: Generations«) oder John Rhys-Davies (»Indiana Jones«, »Shagun«). Die Handlung von Wing Commander erstreckt sich mittlerweile über drei Teile. Im ersten zog die »Tiger's Claw« mit ihren Raumjägern aus, um den aggressiven Katzenwesen namens Kilrathis das Fürchten zu lehren. Auf einem anderen Träger, der »Concardia«, erlebte man dann seine Aben-

teuer im zweiten Teil. Die Jahre gingen ins Land, die alten Kumpels unseres Helden Chris Blair verstreuten sich in alle Winde. Blair, mittlerweile Calanel, wird von Admiral Talwyn auf die »Victory« versetzt, einem abgehalfterten Uralt-Träger. Dort trifft er zwei seiner früheren Kameraden: Maniac, den er nach nie leiden konnte, und Habbes, einen übergelauten Kilrathi, dem auf der Victory niemand vertraut. Von da an greifen Sie aktiv ins Kriegsgeschehen ein, was auch bitter nötig ist: Seit einem Jahr reihen die Kilrathis Sieg an Sieg.

»Wing Commander 3« besteht aus zwei Spielerebenen, die sich teilweise überlappen. An Bord der Victory laufen Sie durch mehrere Räume, sprechen mit Besatzungsmitgliedern und erhalten Ihre Einsatzbefehle. Richtig zur Sache geht es aber erst im All, wenn Sie von der Kanzel Ihres Raumschiffs aus Jagd auf die Killerkatzen machen. Der typischer Pilotenalltag läuft meist nach folgendem Schema ab: Landen und speichern, die sechs Stationen abklappern und ein oder zwei Unterhaltungen führen. Danach geht's in die Kommandozentrale, wo der Kapitän die nächste Mission erklärt. Alle Stationen werden in schöner Super-VGA-Grafik gezeigt. Fährt man mit dem Mauszeiger über eine Person, so dreht sie sich herum, schaut auf oder reagiert sonst irgendwie auf die »Störung«; per Mausklick beginnen Sie ein Gespräch. Die Dialoge und Missionsbeschreibungen bekommen man als bildschirmfüllende Filmsequenzen zu sehen. Hier fällt vor allem die außergewöhnlich gute Synchronisation auf: Das fehlerfreie und tadellös übersetzte Deutsch der Charaktere wird offensichtlich von Profis gesprochen. Nach Erhalt seiner Einsatzbefehle darf sich Blair einen Begleiter, im Fachjargon »Flügelmann« genannt, aussuchen.



Die Raumschiffkanzeln sind unter Super VGA sehr übersichtlich, können aber trotzdem weggeschaltet werden



Bei den Gesprächen mit anderen Crew-Mitgliedern haben Sie manchmal die Wahl zwischen zwei Antworten



Während des Landeanflugs plaudern wir mit Kapitän Eisen, dem Kommandanten der TCS Victory

Steht anfänglich nur Habbes zur Wahl, wächst die Capilaten-Anzahl im Laufe des Spiels auf sieben an – und verkleinert sich danach wieder: Durch die Handlung oder Kampfeinsätze können Ihre Kameraden sterben und damit dauerhaft aus dem Spiel entfernt werden. Damit aber nicht gleich ein wichtiger Handlungsträger verloren geht, sind die Flügelmänner im ersten Teil des Spiels unverwundbar; bei einem fatalen Treffer retten sie sich per Schleudersitz. Später nimmt dann die Wahrscheinlichkeit kontinuierlich zu, daß abgeschasene Piloten auch wirklich eine stielche All-Bestattung Marke »Wir haben ihn trotz allem geliebt« erhalten.

Var dem Start entscheidet man sich für ein Schiff, wobei die



Die Navigationskarte hilft bei Orientierungsschwierigkeiten

Auswahl auf zwei oder drei Raumjäger beschränkt ist. Insgesamt verfügt die Victory über fünf Modelle: Drei normale Kampfschiffe, eine Art Bomber sowie einen Prototyp mit zwei netten Extras. Auch die Bewaffnung kann geändert werden: Je nach Schiff stehen verschiedene Raketenarten sowie

Tarpedas und Minen zur Verfügung.

Jede Taur beginnt im Inneren des Raumschiffträgers; man steuert nach draußen und sieht sich luftschnappend um – die neue Super-VGA-Grafik ist äußerst gelungen. Der eigene Träger hängt riesengroß am Himmel und zeigt detaillierte Oberflächenstrukturen, Vertiefungen und Geschütztürme – ohne sich aus der Nähe betrachtet in grabe Pixel aufzulösen. Beim Blick auf das Raumschiff (per Objektkamera) sieht man sogar, aus welchen Rahmen die verschiedenen Arten von Salven abgegeben werden. Aprapos Salven: Anstelle der seltsamen runden Schüsse der alten Wing-Commander-Teile sind nun blitzschnelle, farbige Strahlen zu sehen, was dem »Realismus« sehr zugute kommt. Saviel Grafikpracht bedarf natürlich auch entsprechender Rechenpower; auf einem 50-MHz-Rechner ruckelt die hochauflösende Grafik bereits dann etwas, wenn nach keinerlei Gegner zu sehen sind. Unter VGA wird's zwar schneller, aber auch sehr viel weniger schön. Als Kampframmbild gibt es eine Programmfunktion, die bei klei-



Einige der Charaktere, von oben nach unten: Blair (Mark Hamill), Talvyn (Malcolm McDowell), Eisen (Jason Bernard), Flint (Jennifer MacDonald) und Rachel (Ginger Lynn Allen)

boris schneider

Und wenn mal keine Star-Trek-Folge auf SAT-1 läuft, schau ich mir halt Wing Commander 3 an. Der »Film« ist Origin wirklich exzellent gelungen: Höchstnoten gibt es für Story und Grafik. Hut ab auch vor der deutschen Synchronisation, die definitiv das Beste ist, was jemals von einem Softwarehaus produziert wurde. Lediglich die rieselige Bildqualität bei schnellen Bewegungen der Charaktere zerstört die Illusion, tatsächlich vor dem Fernseher zu sitzen. Und die gezeichneten Kilratihl gefallen mir immer noch besser als die »Mupets«, aber das ist sicher Geschmackssache. Des »Nicht kleckern, sondern klatschen«-Motto hätten die Programmierer aber ruhig auch bei den Actionszenen verwenden dürfen. Das Spiel hat sich nämlich seit Wing Commander

1-Tagen nicht wesentlich geändert. Punkt im Weltraum anfliegen, Gegner abschießen, Autopilot anwerfen, nächsten Punkt im Weltraum anfliegen – Business as usual. Deswegen ist der dritte Teil nicht schlecht, aber etwas mehr Innovation hätte ich mir doch gewünscht.

Die Planeten-Szenen reißen mich erst recht nicht vom Hacker, denn sie sind spielerisch identisch zum Weltraum mit dem Nachteil eines äußerst häßlich geratenen Fußbodens. Bei »X-Wing« hat man sich noch ein paar Tricks (Schildenergie & Co.) abgeguckt, aber als Nährboden neuer Spielideen ist die Wing Commander-Serie nicht mehr geeignet. Als Nährboden für Hardware-Kaufentscheidungen hingegen... brauch' ich nicht vielleicht das einen Pentium 90 mit 16 MByte RAM?

ner werdender Bildfrequenz automatisch zwischen den beiden Darstellungsarten umschaltet.

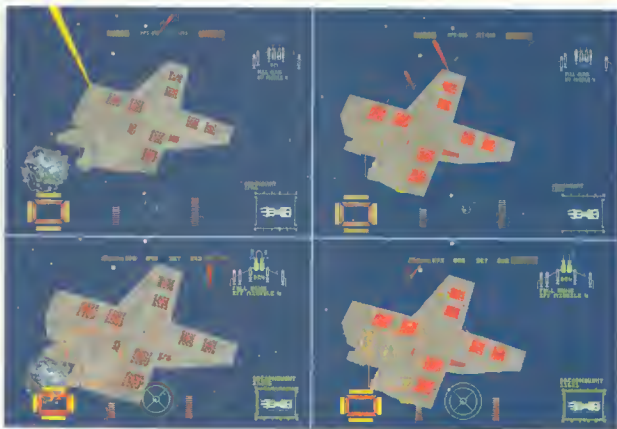
Die altbekannten Features wie Radar, Schutzschirme und Waffenauswahl wurden erweitert. So ist nun ein aus »X-Wing« bekanntes System in abgespeckter Form enthalten: Man kann jederzeit einstellen, wie die zur Verfügung stehende Energie auf Antrieb-, Waffen-, Schutzschild- und Reparatursystem verteilt werden soll. Außerdem läßt sich auf Tastendruck die eigene Geschwindigkeit

der des ausgewählten Ziels anpassen, eine ganze Raketen salva abfeuern oder automatisches Gleiten aktivieren. Bei letzterem wird die momentane Flugrichtung beibehalten, während Sie Ihr Schiff beliebig drehen können. Damit fliegt unser Held beispielsweise neben einem Großschiff her, während er nach und nach alle Geschütztürme ausschaltet. Oder man dreht einem mit starken Flak-Batterien ausgestatteten Zerstörer das Heck zu, damit beim Anflug die eigenen Frantschilde geschant werden. Bei Unterschreiten der maximalen Feuerreichweite wird dann umgedreht und kräftig drauflosgeballert. Üblicherweise hat jedes Schiff zwei

oder drei Geschütze, die auf Wunsch auch alle auf einmal abgefeuert werden.

Um einen besseren Eindruck von der momentanen Mission zu bekommen, schalten Sie jederzeit zur Navigationskarte um, die gedreht und gezoomt werden kann. Sieht man in der größten Auflösung das gesamte Kampfgebiet mit allen Navigationspunkten, sind in der maximalen Vergrößerung die einzelnen Schiffe als kleine Punkte zu erkennen.

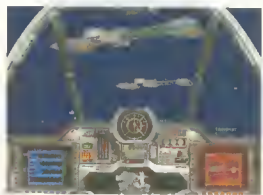
Mit dem Autopiloten reisen Sie komfortabel zum nächsten Navigationspunkt, wo meist schon die ersten Gegner warten. Die feindlichen Raumjäger, derer es etwa acht verschiedene gibt, sind teilweise mit Spezialfähigkeiten ausge-



Wenn die Grafik zu sehr ruckt, muß man auf Details verzichten. Oben sehen Sie die Super-VGA-Grafik, unten die VGA-Grafik. Links zeigen wir jeweils die höchste, rechts die niedrigste Detailstufe.

stattet: Tarnkappenschiffe verschwinden alle paar Sekunden vom Radar und aus dem Sichtfeld, können aber weiterhin getroffen werden. Hierbei leistet das aus »Wing Commander Armada« übernommene blaue Aufklappen der getroffenen Schutzschilde gute Dienste: Die Schild-Halbkugel sieht man auch dann, wenn der arme Kilrathi sich gerade unsichtbar gemacht hat. Manche Schiffe schießen nach hinten, andere haben das Aussehen von Asteroiden.

Die feindlichen Großschiffe sind noch beeindruckender: Von leichten Karvetten über mittlere Zerstörer bis hin zum ausgewachsenen Raumschiffträger gibt es viel Abwechslung auf dem Weltraum-Brummi-Markt. Die teilweise kilometerlangen Schiffe tragen Geschütztürme, die sich auf Sie und Ihren Flügelmann ausrichten und kräftig feuern. Zum Glück kann man die Türme einzeln anvisieren und ausschalten – was die anschließende Vernichtung des Schiffes sehr viel einfacher macht. Eines der Kilrathi-Schlachtschiffe, die »Dread-



Diese beiden Transporter müssen unbedingt geschützt werden



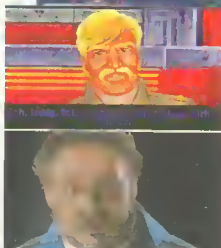
im wettbewerb

Wing Commander 3 setzt sich an die Spitze der Weltraum-Actionspiele, zumal das etwas ältere Privateer Opfer eines Wertungsabschlages wurde. Die Handelselemente sind immer noch gefällig, aber technisch kommt dieser Titel schon arg in die Jahre. TIE-Fighter bietet etwas ausgefeiltere Missionen als Wing 3, kann aber bei Grafik und Drumherum nicht mithalten. Armada ist für packende Multi-Player-Kämpfe ohne viel Story-Drumherum das Richtige. Gameteks Star Crusader hält als grafisch mittelpflichtige Alternative mit vielen Missionen einigermaßen mit.

WING COMMANDER 3	89
Privateer	85
TIE-Fighter	85
Wing Commander Armada	78
Star Crusader	77



Unter VGA ist die Grafik deutlich graber



Vorher - nachher: Wie sich der gute Paladin seit dem ersten Teil verändert hat, ist schon erstaunlich...

nought«, ist allerdings dermaßen groß geraten und mit sa vielen Flak-Batterien ausgestattet, daß man ohne mehrere Tarpedas keinerlei Chancen hat. Ach ja, die Bildfrequenz wechselt angesichts dieses Ungetüms selbst auf schnelleren Rechnern kleinlaut in den Dia-Führungsmodus... Mit der »T«- und »L«-Taste schaltet man auf einen Gegner, der farten von einem roten Rahmen umgeben wird. Befindet er sich im sichtbaren Bereich der Kanzel, deutet ein zusätzliches grünes Fadenkreuz an, wohin gefeuert werden muß um das Feindschiff unter Einberechnung seiner Geschwindigkeit zu treffen. Weshalb allerdings auch Laser- (also Licht-) Strahlen des Vorhaltens bedürfen, weiß nur Origin. Entkommt der feindliche Raumer aus dem Sichtbereich, zeigt eine gelbe Markierung, wohin man fliegen muß, um seiner wieder habhaft zu werden. Zusätzlich dürfen Sie nach links, rechts und hinten schauen. Zwei der konföderierten Raumschiffe verfügen über ein rückwärtiges Geschütz, das auch automatisch feuert. Mehr für das Auge, denn für die Übersicht im Kampf, sind einige Kamera-Perspektiven gedacht. Die Verfolgungskamera zeigt das eigene Schiff von hin-

Wie oft hat man schon vollmundig von »interaktiven Filmen« geredet – und damit Videoschnipsel mit Anklickmöglichkeit gemeint. Wing Commander 3 verdient als erstes Programm tatsächlich dieses Prädikat. Die Filmsequenzen wirken nicht aufgesetzt, sondern fügen sich homogen ins Gesamtspiel ein. Auf einem geeigneten Rechner darf man Raumschlachten von bisher nicht gekannter Intensität erleben, wozu vor allem die schnelle Super-VGA-Grafik und die furiosen Geräusch-

scheffekte beitragen. Was mich allerdings stört, ist das nur mit Energieabzug bestrafte Fliegen durch Großraumschiffe (die Wände sind wohl aus Butter...), die markigen Sprüche sowie das zeitweise nervige Wiederholen eines einzigen Satzes durch den Flügelmann (»Jetzt lassen's wir mal krachen!« – Gerne, aber doch nicht zehnmal hintereinander...). Trotzdem hat mich Wing Commander 3 mehrere Tage lang buchstäblich rund um die Uhr in Atem gehalten.

ten, die Objektkamera zentriert die Sicht nacheinander auf alle anwesenden Schiffe. Die Missionen sind in der ständig fartschreitenden Handlung eingebettet und sehr abwechslungsreich geraten. Neben Standardaufträgen wie Patrouillen, Eskortieren, Angriffs- und Verteidigungsflügen kommt es auch zu ungewöhnlicheren Einsätzen: Jump-Points müssen vermint, biologische Waffen vor Eintritt in die Atmosphäre abgeschossen oder Tanker außer Gefecht gesetzt werden. Gegen Ende des Spiels gibt es sogar Bodenmissionen, bei denen unser Held Gebäude und kleine Panzerchen beschießt – nachdem er die luftgestützten Verteidiger beseitigt hat. Seine Flugtaktik muß man natürlich etwas ändern: Die beliebten Loopings haben in der Nachbarschaft von Bergketten recht unangenehme Folgen. Als Flugsimulation würden diese Planeteneinsätze zwar keine tolle Figur machen, als Dreingabe bei einem Raumkampfprogramm hingegen können sie gefallen. Komfortabel gibt sich Wing Commander 3 bei der Steuerung

WELCHE HARDWARE BRAUCHEN SIE?

Damit Sie vor dem Kauf von Wing Commander 3 wissen, welche Geschwindigkeiten Sie zu erwarten haben, hat die PC Player-Redaktion das Spiel auf mehreren PCs getestet und die Ergebnisse in drei Tabellen zusammengefaßt.

Am wichtigsten ist natürlich die Grafikgeschwindigkeit, die wir nach VGA und Super-VGA sowie den Prozessortypen aufgeteilt haben. Die angegebene, subjektive Geschwindigkeit ist für die meisten Situationen relevant; allerdings gibt es wenige Szenen im Spiel, bei der auch ein als »gut« bezeichneter PC bestenfalls ein »erträgliches« Ergebnis liefert.

Für Super-VGA-Auflösungen ist in jedem Fall ein Rechner

Ladegeschwindigkeit

RAM	
4 MByte RAM	läuft gar nicht
8 MByte RAM	quärend
16 MByte RAM	erträglich
CD-ROM-Laufwerk	
Single Speed	quärend
Double Speed	erträglich
ab Triple Speed	erträglich

Grafikgeschwindigkeit

Prozessor	VGA	Super VGA
386er	unerträglich	unerträglich
486er bis 33 MHz	quärend	unerträglich
486 DX2 bis 66 MHz	erträglich	quärend
486 DX4 bis 100 MHz	gut	erträglich
Pentium bis 60 MHz	gut	erträglich
Pentium ab 90 MHz	gut	gut

ner mit Local Bus oder PCI erforderlich, ansonsten dürfen Sie unseren Tempofaktor um mindestens eine Stufe abwerten. Die beiden folgenden Tabellen betreffen die Nachlade-Geschwindigkeit bei einer Standard-Festplatten-Installation. Beachten Sie dabei, daß Sie von beiden Tabellen den kleineren Wert nehmen sollen. Ein 8-MByte-Rechner mit Quadraspeed-Laufwerk bietet trotzdem nur ein »quärendes« Ergebnis. Durch eine große Installation (benötigt etwa 65 MByte auf der Festplatte) läßt sich die Ladezeit meist nur unwesentlich verringern. (bs)



Alle fünf Schiffe als Reißzeichnung und darunter die tatsächliche Spielgrafik

rung: Neben normalen Knüppeln und speziellen Flug-Joysticks werden Maus und Tastatur unterstützt. Umfangreiche Einstelloptionen erlauben eine Ihnen genehme Konfiguration; so kann man beispielsweise jederzeit – auch während eines Kampfes – die Schwierigkeitsstufe ändern. Auf der »Neuling«-Stufe fliegen die Gegner netterweise direkt vor Ihre Kanonen und lassen sich mit ein oder zwei Schüssen ausschalten; doch bei zunehmender Schwierigkeit werden deren Ausdauer und Flugkünste immer besser. Laut Aussage der Programmierer ist übrigens die Einstellung »As« diejenige, für die das Spiel designt wurde. Der Schwierigkeitsgrad ist hier quasi »genau richtig«.

Bei den Gesprächen mit anderen Personen hat man häufig die Möglichkeit, sich für eine von zwei Varianten zu entscheiden. Wenn Ihnen Cobra z.B. erzählt, daß Habbes ein Kilrathi-Spion sei, können Sie ihr Glauben schenken oder barsch reagieren und sie zurechtweisen. Diese Entscheidungen haben teilweise sofortigen Einfluß auf das Spielgeschehen: Geben Sie Ihren Rachegehlüsten nach und verlassen unerlaubt das Schiff – oder bleiben Sie zähneknirschend, aber artig an Bord? Durch diese Gesprächsschnipsel und zahlreiche Zwischensequenzen wird die Handlung andauernd weiter erzählt. Hartgesattene Kämpfer können die meisten Einsätze allerdings auch fliegen, ohne sich um das ganze Drumherum (»In den Freizeitraum gehen? Ist nichts für mich!«) zu sorgen.

Die Abfolge der Missionen ist nicht streng linear. Verhaute Einsätze oder folsche Entscheidungen führen dazu, daß Sie einige Missionen überspringen oder sogar das Spiel verlieren; Wer gleich zu Beginn versagt, findet sich schnell im

heimischen Sannensystem wieder. Dort gibt es dann mehr Kilrathis als man abschießen kann und irgendwann darf die Niederlagensequenz bewundert werden. Mindestens eine weitere Mission kann man ebenfalls nicht gewinnen: Die Story sieht an dieser Stelle einfach Ihr Versagen vor.

Die Drehbuchschreiber haben sich sichtlich Mühe gegeben. Auch wenn die Piloten teilweise arg heldenhaft reagieren und jeden Befehl mit schneidigem Salutieren quittieren, sind die Charaktere doch glaubhaft und keine stereotypen Kampfmaschinen. Die Handlung bietet drei überraschende Wendungen und hält Sie bis zum Ende bei der Stange. Durch die Verbindung mit der gelungenen Sprachausgabe und Musik entsteht beim Spieler tatsächlich das Gefühl, in einem Film aktiv mitzuspielen. (la)



Hitziger Raumkampf mit effektvollen Explosionen – vom Gegner bleibt nur das ausgebrannte Wrack

Beachten Sie bitte, daß die im Wertungskasten angegebene Gesamtwertung davon ausgeht, daß Sie Wing Commander 3 auf einem High-End-Gerät spielen. Mit nur 8 MB Byte RAM kommt es z.B. zu längeren Wartepausen und Super VGA läßt sich eigentlich erst mit einem Pentium oder DX4 voll ausfahren. Auf »schwächeren« Systemen kann der subjektive Speispeindruck deshalb etwas leiden. Bitte beachten Sie auch unseren Kasten »Welche Hardware brauchen Sie?«.



Folgende Flügelpiloten stehen zur Wahl: Habbes, Vagabond, Vaquero, Maniac, Cobra, Flash und Flint.

wing commander 3

386/486
VGA
Super VGA
Soundblaster
5.25/3.5 Floppy Pro
General MIDI
Maus
Joystick

Spiele-Typ Hersteller Ca.-Preis Kopierschutz Anleitung Spieltext Anspruch Bedienung Grafik Sound	Aktionspiel Origin DM 160,- – Deutsch; gut Deutsch; sehr gut (auch Sprachausgabe) Für Einsteiger und Profis Gut Sehr gut Sehr gut	Frees RAM: min. 350 KByte + 7 MByte XMS Festplattenplatz: ca. 20 bis 65 MByte CD-Belegung: ca. 2200 MByte (4 CDs) Besonderheiten: Sehr gute deutsche Sprachausgabe. Darstellung wahlweise in VGA oder Super VGA. Wir empfehlen: Pentium (min. 60 MHz) mit 16 MByte RAM, Joystick und Super VGA.
---	--	---

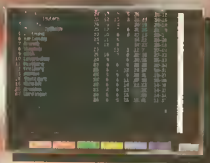
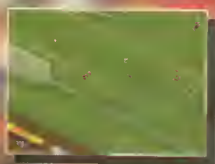
89

Neuer



Die Lothar Matthäus Fußball-Simulation: Näher dran als im Stadion!

- Unterschiedliche Platzverhältnisse von trocken bis neblig.
- Mit dem Tacti-Grid können Sie in jedem Spiel Ihre absolute Wunschformation zusammenstellen. Bevorzugen Sie die Viererkette oder doch lieber den Libero vor der Abwehr?
- Trainer- und Fußballstadien-Namen.
- Original Kartenregelung (z.B. 4 gelbe Karten = 1 Spiel gesperrt).
- Bis zu vier menschliche Spieler können in der 1. und 2. Liga gegeneinander antreten. Mit Super-Cup, Meisterschaft und eigenen Pokalen.
- Nachspielzeit sowie Verlängerung und Elfmeterschießen bei Pokalspielen.
- In vielen Statistiken werden alle Begegnungen, Torschützen, Tabellen, der eigene Kader und vieles mehr angezeigt.
- Gelbe und rote Karten sowie verschiedene Verletzungen (und dementsprechende Ausfallzeiten des Spielers) bei Fouls.
- Wechselnde Motivation der Spieler abhängig von Tabellenauf- oder abstieg usw.
- Isometrische 3D Ansicht.
- Verschiedene Kamerawinkel bei Zeitlupenwiederholungen.



Meister:

SUPER SOCCER

Für PC, Amiga und CD ROM.
Demnächst auch für SUPER NINTENDO
und Mega Drive.



KRISALIS
SOFTWARE LTD.



Im Vertrieb von

BOMICO
ENTERTAINMENT



KNIGHTS OF XENTAR

Trau' keinem Helden, der sich vom erstbesten Straßenräuber das Zauberschwert klauen läßt. Aber in diesem Nippan-Rollenspiel sollte man ohnehin nichts übertrieben ernst nehmen.



Ein paar geraubte Juwelen, zürnende Dämonen, verstörte Frauen und mittendrin ein Held namens Desmond – wir werden auch diese Hintergrundstory überstehen. Hoffentlich auch das Intro, denn hier läßt die Trash-Aura Übles befürchten. Doch beurteile nie ein Spiel nach dem Standbild-Vorspann, der hartnäckig leiernden Musik und seiner rührend miesen Sprachausgabe. Und wenn wir uns vom ersten milden Schock der hochauflösenden, aber nur 16-farbigen Grafik erholt haben, folgen durchaus ein paar angenehme Überraschungen.

»Knights of Xentar« ist eine Mischung aus Action, Abenteuer und Rollenspiel, wie man sie sonst nur auf Videospielekonsolen kennt – hallo Zelda, danke schön. Kein Wunder, der neue PC-Titel von Megatech hat seine Designwurzeln in Japan, wo solche »Rollenspiele light« quasi erfunden wurden. Hier sieht man sein über eine Landkarte halperndes Sprite nach aus der Vogelperspektive. Laufen Sie in Shop oder Inn, folgen Waffenerwerb und ein Lebensenergie-regenerierendes Nickerchen. Blessuren holt man sich draußen in der Wildnis, wa wir per Zufall alle paar Schritte in ein Monster stolpern. Kämpfe laufen halbautomatisch ab: Sie legen vorher gemütlich die Taktik fest (z.B. »Die schwächsten Gegner zuerst angreifen«) und sehen dann zu, wie der Computer die Handarbeit übernimmt. Mit der Magierin

Luna in der Gruppe (»...mag Badminton, Liebesamane und heiße Böder« – der Handbuchsreiber ist ein Schatz) darf auch gezaubert werden. Die wenigen Sprüche regenerieren Hit Points oder verbrüteln den Gegner.

Zusammen mit steigenden Charakterwerten (Level-Beförderung) und diversen Waffen, Rüstungen und Spezial-Items hat man einiges zu tun.

Knights of Xentar ist leicht zugänglich und bietet eine bizarre Story. Held Desmond darf reichlich kullerrügigen Lolitas beistehen und liefert sich (automatisch ablaufende) Dialoge der minder geistreichen Art. Wenn man's nicht übertrieben ernst nimmt, ist der Belustigungsgrad manierlich. Seriöser gibt sich der Spielkomfort: jederzeit speichern, na klar. Die Handlung ist in eine Reihe übersichtlicher Mini-Missionen unterteilt. (hl)

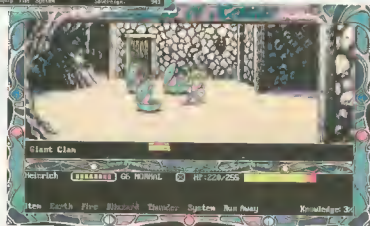
heinrich lenhardt

Der schräge B-Charme hält nicht ewig vor: Anfangs war ich von dem unkomplizierten Rollenspiel-Abenteuer angezogen, aber auf Dauer schleicht sich viel Routine ein. Auch wenn im Spielverlauf die Heldengruppe wächst, ist das Rumläufen-und-Manster-bekämpfen-Schema etwas strapaziös. Schnell von Punkt A nach Punkt B rennen scheitert an dauernden Angriffen irgendwelcher Nieswurze. Sa klappt man sich durchs Leben, rafft Geld und kauft neue Waffen. Die Grafik ist meist laienhaft-rührend; einige Zwischenbilder sehen

ernsthaft gut aus – was man so alles aus 16 Farben herausholen kann. Letztendlich motiviert die Neugier auf den Fortgang der geschickt zerhackten Story. Die durchgehende Sprachausgabe der CD-Version ist allerdings Mumpitz: Bei solch trügerisch klingenden Plauderfälschungen hilft nur der Menüpunkt »Voices off«. Liebhaber des Obskuren werden an diesem unscheinbaren Spielchen durchaus ihren Spaß haben. Eine drollige Alternative zu den Rollenspiel-Schwergewichten, die sich sonst auf der Festplatte breitmachen.



Fröhlich tippt der Held durch die Welt. Sein Verhalten bei Monsterkonfrontation wird in diesem Menü eingestellt.



Rache fürs große Muschleschen: Im Dungeon rülpelt uns ein Rudel Paella-Zutaten an

knights of xentar

386/486 VGA Soundblaster Pro Y2K Mouse

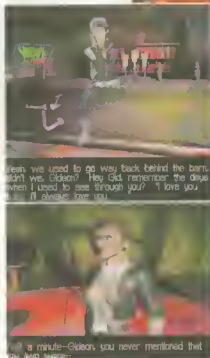
Spiele-Typ Hersteller Ca.-Preis Kopierschutz	Rollenspiel-Adventure Mega Tech DM 110,- Nur bei Disketten-Version	Freies RAM: min. 570 MByte Festplattenplatz: ca. 4 MByte CD-Belastung: ca. 520 MByte
Anleitung Spieltext	Englisch; betriebliegend Englisch; viel (bei CD auch Sprachausgabe)	Besonderheiten: Upgrade-Disk »ab 18« mit mehr Sex & Crime bei der Grafik in Vorbereitung.
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene	Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM und Maus.
Bedienung Grafik Sound	Gut Betriebliegend Mangelhaft	

HELL

Wenn der Teufel mit dem
Pferdefuß scharrt, werden viele Stars
herbeigekarrt. Auch Dennis
Hopper & Co. machen »Hell«-Spieler
nicht froh.

Im Washington des Jahres 2095 treffen Erde und Hölle aufeinander. Die Partei »Hand of God« hat die Macht an sich gerissen und unterdrückt brutal alles, was den Amerikanern heilig gewesen ist. Doch eine Widerstandsgruppe trifft bereits Vorbereitungen zum dämmerfreien Umsturz. Zwei Angehörige eines teuflischen Säuberungskommandos werden selbst zur Zielscheibe und müssen sich gegen ihren früheren Bräutigam wehren.

Sie steuern je nach Geschmack den Mann oder die Frau des Pärchens und versuchen, den Grund für den plötzlichen Wechsel vom Jäger armer Sünder zum Gejagten herauszufinden. Im schicken Super-VGA-Ambiente wandert man umher, sackt mit dem Cursor alle möglichen Gegenstände ein und befragt die vielen schrillen Gestalten. Hin und wieder darf das Gesprächsthema aus mehreren Möglichkeiten gewählt werden oder man sucht eine passende Antwort auf einen Vorschlag aus. Wer von den teilweise sehr langen Dialogen



Gespräche sind als Filmclips zu sehen, in denen meist gerenderte Schauspieler agieren (unten); nur selten werden digitalisierte Videos wie das von Stephanie Seymour (oben) verwendet



Die Icanaleiste wird bei Bedarf eingeblendet

tratz englischer Untertitel nicht alles versteht, ruft die »Replay«-Funktion auf und liest alle Gespräche in Ruhe nach.

Das Programmiererteam von Take 2 wollte sich nicht auf die Grafik und das Staraufgebot mit Dennis Hopper, Grace Jones und Stephanie Seymour verlassen, sondern baute auch eine Reihe von Puzzles in die komplexe Story ein. Sie brauchen bestimmte Geräte und Schlüssel oder die Hilfe anderer Personen, um weiterzukommen. Manchmal gibt es auch Rätsel, deren Antwort Sie nicht aus Gesprächen oder anderen Hinweisen entnehmen können, sondern einfach erraten müssen. Beispiel: Um einen Club zu betreten, werden Sie nach dem Passwort gefragt. Doch weder »Hell« noch sonst irgendwas im Zusammenhang mit dem Spiel funktioniert; einzig »Open Sesame« verschafft Einlaß...

Wenn das Pärchen umherspäziert, sehen Sie den jeweiligen Raum in der Totalen. Bei Gesprächen wird zu Nahaufnahmen umgeschaltet. Ab und zu steht auch ein Trip in die Hölle an, wo man Kämpfe bestehen muß. Diese laufen automatisch ab; wenn Sie brav alle herumliegenden Waffen aufgesammelt haben, gewinnen Sie problemlos. (fs)

florian stangl

Dem Anspruch, ein »Cyberpunk-Thriller« zu sein, wird Hell nicht gerecht. Den Thrill sucht man angesichts der zerfahrenen Story vergeblich und die sterile Cyber-Horror stellt mir nur bei den teilweise griffigen Puzzles die Nackenhaare auf. Dabei hat Hell einige passable Features vorzuweisen. Die Bedienung ist intuitiv, das Inventar schön geräumig und das Charakter-Ensemble herrlich skurril. Einige Figuren bieten Hilfe an und so wird aus dem gehetzten Pärchen schnell eine schlagkräftige Fünfer-Bande, deren individuelle

Fähigkeiten für bestimmte Puzzles notwendig sind. Doch bei den Rätseln liegt auch der Pferdefuß: Für einige der Puzzles sollten die Designer kräftig im Fegefeuer schmoren. Das Herausrechnen von Cadewärtern aus ellenlangen Texten ist langweilig, aber nach verkraftbar. Doch gibt es genügend Stellen, an denen Sie raten oder sich mit verteuflert schweren englischen Worträtseln herumschlagen müssen. Das zerstört die mühsam aufgebaute Spannung genauso wie die leblosen Rendern grafiken der meisten Schauspieler – schade um die Stars.



hell

386/486	Super VGA	Soundblaster	General MIDI	Maus
Spieler-Typ	Adventure	Freies RAM: min. 560 KByte + 2 MByte EMS		
Hersteller	Take 2/Gametek	Festplattenplatz: ca. 22 MByte		
Co.-Preis	DM 130,-	CD-Belegung: ca. 670 MByte		
Kopierschutz	-	Besonderheiten: Übersetzte Version mit deutschen Untertiteln für die englische Sprachausgabe in Vorbereitung.		
Anleitung	Englisch; ausreichend	Wir empfehlen: 486cs (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Super VGA.		
Spieltext	Englisch; schwer			
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene			
Bedienung	Gut			
Grafik	Gut			
Sound	Gut			

49



COMMANDER BLOOD

Ein paar schlappe Jährchen hat's gedauert, doch jetzt ist der Nachfolger zu »Captain Blood« endlich da. Als geklanter Weltraumkapitän reisen Sie durch Raum, Zeit und gerenderte Grafikwelten.

Der neurastische, 800432 Jahre alte Ex-Schnulzensänger Morlock möchte auf seine alten Tage hin nach einmal den Urknall erleben. Sie übernehmen die Rolle von Commander Blood, einem gentechnisch erzeugten Bio-Wesen und werden mit dem Raumschiff »Arche« durch das Weltall geschickt, um den neugierigen Greis durch Schwarze Löcher zum Big Bang zu chauffieren. Dies geschieht, indem Sie mit einem blaugefärbten Arm auf verschiedene Knöpfe in Ihrem Cyber-Cockpit klicken. Per Mausclick werden aufgesammelte Gegenstände oder Lebewesen in der Kältekammer aufgetaut und begutachtet. Außerdem existiert ein Bordcomputer namens Hank, der Ihnen per Untertitel Mitteilungen zukommen läßt. Der ferngesteuerte Delphinbote Orxx besucht für Sie die Planetenoberfläche und trifft dort auf mehr oder weniger muffige Einwohner. Die wunderlichen Lebewesen und Roboter



Sie bewegen den blauen Arm mit der Maus und pendeln zwischen Planeten



Weltraumratte Iswalita begehrt Frischfleisch

geben nur seltsame Geräusche von sich, die von der Universal-Übersetzerin Olga in Untertitel umgewandelt werden. Ab und zu dürfen Sie eines von mehreren Stichworten anklicken. Hat man irgendwann das Glück, das richtige Wort zu erwischen, folgen Hinweise oder gar

neue Planeten-Koordinaten für die Karte. Anfangs trifft man auf die Weltraumratte Iswalita, für deren hungerndes Volk Fleisch eingekauft werden muß. Dieses erhalten wir wiederum auf dem Metzger-Meteoriten Maskita. So erkundet man den Weltraum immer weiter, wobei öfter dieselben Orte anzusteuern sind. Beim Planeten-Anflug sehen Sie aufwendig gerenderte Animationen, die von Welt zu Welt verschieden sind. (mk)

michael kim

Hurra, ein neues Genre ist geboren: der »interaktive B-Movie«. Zu der wirklich schauerlich schlechten Story gesellt sich ein schlichter Spielablauf, bei dem man manchmal nur durch blaßes Herumklicken und Herumraten weiterkommt. Die Weltraumwesen zirpen nervtötend und die Rendergrafik in den Filmszenen wirkt am Anfang recht nett und ungewöhnlich, wird dann aber schnell eintönig. Das Störendste ist aber, daß der Spieler überhaupt keine Handlungsfreiheit hat. Geht er nicht den vorgeschriebenen

Weg, kann er nichts anderes unternehmen (...sofern man einfachste »Ja/Nein«-Entscheidungen und das Anklicken einzelner Worte überhaupt mit »unternehmen« bezeichnen mag). Schon der reichlich merkwürdige Vorgänger war seinerzeit nur wegen der bizarren Grafik erträglich. Für den kaum verbesserten Nachkommen Commander Blood sieht es im rauen MS-DOS-Wind der 90er Jahre düster aus; spielerisch ist das Planeten-Gepöke von vorgestern. Da helfen auch die passierlich murrenden Aliens nicht.



commander blood

72% 386/486 VGA Soundblaster S Blaster Pro 5 MByte EMS (C) 1990 Maus Joystick

Spieler-Typ Action-Adventure
Hersteller Mindscape/Crya
Co.-Preis DM 120,-
Kopierschutz -
Anleitung Deutsch; ausreichend
Anspruch Für Einsteiger
Spielertext Englisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung)
Bewertung Befriedigend
Grafik Befriedigend
Sound Ausreichend

Freies RAM: min. 512 KByte
+ 2 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 5 MByte
CD-Belastung: ca. 500 MByte

Besonderheiten: Später Nachfolger des ST/Amiga-Olades »Captain Blood«. Spielstände können gespeichert werden.

Wir empfehlen: 486es (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

34

Joysoft




DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

LADEN:		LADEN:		LADEN:		LADEN:		LADEN:		LADEN:	
60311 FRANKFURT		56068 KOBLENZ		53721 SIEGBURG		53111 BONN		52062 AACHEN		50939 KÖLN	
FAHRGASSE 87		SCHLOSS STR. 16		KAISER STR. 16		MÜNSTER STR. 11		BLONDEL STR. 10		GOTTESWEG 157	
069/280170		0261/309634		02241/68045		0228/659726		0201/406912		0221/425566	
z.B.:	3.5* CD	z.B.:	PC	z.B.:	CD	z.B.:	CD	z.B.:	CD	z.B.:	CD
11th Hour **	129.90	Internet, Open Tennis **	99.90	11th Hour **	99.90	11th Hour **	99.90	11th Hour **	99.90	11th Hour **	99.90
Acos Saga Pack **	139.90	Jungle Strike	84.90	11th Hour **	84.90	11th Hour **	84.90	11th Hour **	84.90	11th Hour **	84.90
Across the Rhine dt *	109.90	King's Quest 7 dt *	109.90	11th Hour **	109.90	11th Hour **	109.90	11th Hour **	109.90	11th Hour **	109.90
Alladin	79.90	König der Löwen **	79.90	11th Hour **	79.90	11th Hour **	79.90	11th Hour **	79.90	11th Hour **	79.90
Allen Reed		Lemmings 3	79.90	11th Hour **	79.90	11th Hour **	79.90	11th Hour **	79.90	11th Hour **	79.90
Tower Assault **	84.90	Lemmings MS 94 **	39.90	11th Hour **	39.90	11th Hour **	39.90	11th Hour **	39.90	11th Hour **	39.90
Alien Logo * SSI	99.90	Little Big Adventure dt *	109.90	11th Hour **	109.90	11th Hour **	109.90	11th Hour **	109.90	11th Hour **	109.90
Alien Olympics **	84.90	Lords of Realm dt *	79.90	11th Hour **	79.90	11th Hour **	79.90	11th Hour **	79.90	11th Hour **	79.90
Alone in Dark 3 dt *	119.90	Mad News Data dt *	39.90	11th Hour **	39.90	11th Hour **	39.90	11th Hour **	39.90	11th Hour **	39.90
Armored Fists **	79.90	Master of Magic dt *	109.90	11th Hour **	109.90	11th Hour **	109.90	11th Hour **	109.90	11th Hour **	109.90
Battle Isle 2 Data dt	79.90	Matthias Soccer 2 dt *	84.90	11th Hour **	84.90	11th Hour **	84.90	11th Hour **	84.90	11th Hour **	84.90
Bazooka Sue dt	99.90	MechWarrior 2 US	99.90	11th Hour **	99.90	11th Hour **	99.90	11th Hour **	99.90	11th Hour **	99.90
Biografie dt *	109.90	Manzoberranzan SSI	99.90	11th Hour **	99.90	11th Hour **	99.90	11th Hour **	99.90	11th Hour **	99.90
Bundesliga Manager		Metaltech: Battledorn 10.90	109.90	11th Hour **	109.90	11th Hour **	109.90	11th Hour **	109.90	11th Hour **	109.90
Hattrick 3 dt *	99.90	Metal: Earthquake dt 10.90	109.90	11th Hour **	109.90	11th Hour **	109.90	11th Hour **	109.90	11th Hour **	109.90
Cannon Fodder 2 **	99.90	Microsoft Golf 2.0 dt *	149.90	11th Hour **	149.90	11th Hour **	149.90	11th Hour **	149.90	11th Hour **	149.90
Carbons Desaster dt	99.90	Nascar Challenge **	89.90	11th Hour **	89.90	11th Hour **	89.90	11th Hour **	89.90	11th Hour **	89.90
Creasure Shock dt	109.90	NHL Hockey 95 **	84.90	11th Hour **	84.90	11th Hour **	84.90	11th Hour **	84.90	11th Hour **	84.90
Colorization dt *	109.90	Nova 2	99.90	11th Hour **	99.90	11th Hour **	99.90	11th Hour **	99.90	11th Hour **	99.90
Commander Blood **	89.90	Noctropolis **	109.90	11th Hour **	109.90	11th Hour **	109.90	11th Hour **	109.90	11th Hour **	109.90
Crystal Calibur (Win)	79.90	Novostorm **	99.90	11th Hour **	99.90	11th Hour **	99.90	11th Hour **	99.90	11th Hour **	99.90
Cyberia **	79.90	Panzer General **	99.90	11th Hour **	99.90	11th Hour **	99.90	11th Hour **	99.90	11th Hour **	99.90
Cybercars dt *	119.90	Phantasmagoria dt *	119.90	11th Hour **	119.90	11th Hour **	119.90	11th Hour **	119.90	11th Hour **	119.90
Cyberman **	84.90	Pinball Illusions **	69.90	11th Hour **	69.90	11th Hour **	69.90	11th Hour **	69.90	11th Hour **	69.90
Cyclones SSI	99.90	Power Drive	64.90	11th Hour **	64.90	11th Hour **	64.90	11th Hour **	64.90	11th Hour **	64.90

<p>SPIEL DES MONATS</p> <p>WING COMMANDER 3</p> <p>Original hat keine Kosten gescheut, den neuesten Teil der Wing Commander-Serie zum vorprogrammierten Erfolg werden zu lassen. Die grafische Brillanz der Zwischenszenen haben Spielfilm-Niveau und werden von echten Schauspielern dargestellt. Empfehlung: 486 DX</p> <p>Komplett in Deutsch mit deutscher</p>	<p>TIP DES MONATS</p> <p>GOLD BOX</p> <p>SSI Rollenspiele der feinsten Art</p> <p>Compilation 1: Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silverlades</p> <p>Compilation 2: Champions of Krynn, Dark Queen of Krynn, Death Knights of Krynn</p>
--	--

VERSAND:
AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/488701
RTX: *JOYSOFT#



BLITZ BESTELLUNG

Da geht die Post ab...

TITEL	PREIS	
1x KATALOG	KOSTEN	
fast 160 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips	LOS	
		<input type="checkbox"/> PC 3.5" <input type="checkbox"/> CD ROM <input type="checkbox"/> NACHNACHNAHME: 9 DM <input type="checkbox"/> BELPOST: 8 + 9 DM <input type="checkbox"/> UPS: 6 + 9 DM <input type="checkbox"/> VORKASSE/SNECKE: 6 DM <input type="checkbox"/> AUSLANDSVORKASSE: 15 DM <input type="checkbox"/> nur gegen Vorkasse, postlbr <input type="checkbox"/> TITELLEIFERUNG Ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM-VERSANDKOSTENFREI

CYCLONES



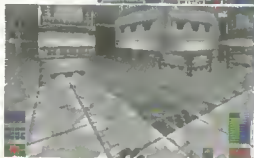
Kennen Sie den: Schwermeltoll-Kompfkolob schießt sich durch 3D-Korrdiore voller Aliens und löst luftige Puzzles. Einen »Originolitäts-Shock« muß mon beim neuen Action-Adventure der »Shadow Caster«-Schöpfer nicht befürchten...

Mit »Shadow Caster« veröffentlichten Raven Software vor einem guten Jahr ein 3D-Action-Adventure, das durch die flatternde Grafik und den lockeren Spielablauf angenehm auffiel. Mittlerweile wechselte das Entwicklungsteam von Origin zu den einstigen Strategie-ExpertenSSI, die deshalb das neue Produkt »Cyclones« auf den Markt bringen. War Shadow Caster schon stark an »Ultima Underworld« von Looking Glass angelehnt, so haben sich Raven auch diesmal einige Ideen aus dieser Ecke geholt: Cyclones erinnert sehr an »System Shock«.

Da wieder einmal Außerirdische mit wenig Sinn für Humor die Erde überfallen, wird in letzter Sekunde noch eine Geheimwaffe namens »Havoc« entwickelt, die quasi im Alleingang für Ruhe auf dem gestreßten Planeten sorgen soll. Havoc ist ein Cyborg, den Sie durch die langen Gänge geheimer Forschungsanstalten oder fremdartiger Raumschiffe



Die fremdartige 3D-Umgebung sieht man prinzipiell im Vollbild-Modus. Sie läßt sich für schwächere Rechner auch verkleinern.

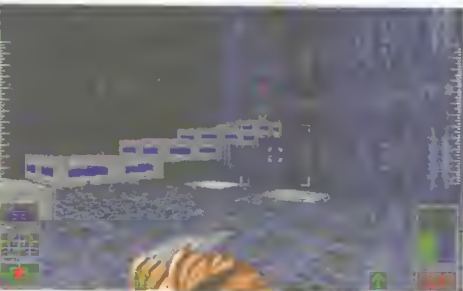


Der Schalter öffnet das versteckte Fach mit dem lang ersehnten Schlüssel

steuern. Seine Mission: Neue Erkenntnisse für die Nationalgarde beschaffen und die Reihen der Aliens systematisch lichten.

Sie sehen das Geschehen aus der beliebten 3D-Sicht und bewegen sich mit Joystick, Maus oder beliebigen Tasten durch die Spielwelt, die nur rechtwinklige Räume und weder Schrägen noch Röhren kennt. Es darf zwar gesprungen werden, um auf höher liegende Ebenen zu gelangen, doch fließende Bewegungen auf- oder abwärts sind nicht möglich. Um sich der vielen Gegner zu erwehren, empfiehlt sich eine Kombination aus Maus (zielen) und Tastatur (gehen), da die Waffe unabhängig von der Laufrichtung bewegt wird und so das Anklicken und Schießen wesentlich leichter fällt.

Neben drei Schwierigkeitsgraden unterstützt den Einsteiger ein kurzes Tutorial, das die wichtigsten Elemente der Steuerung erklärt und auf Rätsel wie »Welcher Schlüssel paßt für welches Schloß?« hinweist. Diese Vorbereitung schadet



Die Treppen ordnen sich durch einen versteckten Schalter anders an und öffnen neue Räume



im wettbewerb

Im dichten Feld der 3D-Actionspiele hat es das apertisch etwas schwache Cyclones trotz diverser Puzzles schwer, sich durchzusetzen. System Shock bietet die bessere Grafik und einen wesentlich komplexeren Spielablauf. Doom 2 ist eine kurzweilige Baller-Orgie ohne allzuviel Tiefgang. Cyclones' Fantasy-Vorgänger Shadow Caster schlägt sich immer noch achtbar; nicht zuletzt der Wechsel zwischen mehreren Spielfiguren und die schnelle Grafik machen Laune. Bei Quarantine düsen Sie zur Abwechslung mit einem Taxi durch düstere 3D-Städte und jagen zahlungskräftige Kunden.

System Shock	89
Doom 2	83
Shadow Caster	79
CYCLONES	72
Quarantine	68

Cyclones könnte man var-schnell nach dem Motto »Mei, halt nach ein Daam-Clane« abtun. Auch wenn Marcel Reich-Ranicki nur wenig von der platten Story begeistert wäre, zieht Cyclones den Spieler schnell ins Geschehen hinein und macht durch die sich rasent entwickelnde Handlung und den deaver ansteigenden Schwierigkeitsgrad beinahe süchtig. Viele leichtere Rätsel werden immer wieder durch den einen oder anderen harten Bracken abgelöst, überraschend auftauchende Gegner sargen für Herzklopfen und

zwingen zum häufigen Speichern.

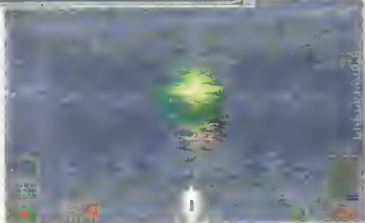
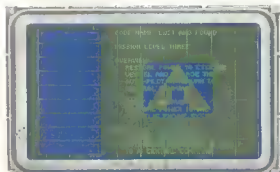
Cyclones ist so leicht zugänglich wie seinerzeit Shadow Caster und dank der Puzzles kein reines Ballerspiel – da verzehrt man die etwas fummelige Steuerung gnädig. Der Spieler landet nicht in Sackgassen, sondern lässt mit etwas logischem Denken die Rätsel und hat dank niedlicher Extrawaffen mit den Monstern keine größeren Probleme, sofern er mit der Munition sparsam umgeht. Eine solide Sache, aber technisch und spielerisch eine Klasse unter System Shock.

nicht, denn schon im ersten Level warten diverse hinterhältige Gegner auf Sie, die mit bloßen Fäusten oder Lasern angreifen. Mit der Munition sollte man prinzipiell sparsam umgehen und auch nicht in Ramba-Manier durch die Gänge rasen, sondern lieber mit etwas Übersicht und Vorsicht vorgehen. Zwei Balken am rechten Bildrand signalisieren den Zustand von Rüstung und Gesundheit, links finden Sie drei Icons, um das Inventar, die Karte oder das Hauptmenü aufzurufen.

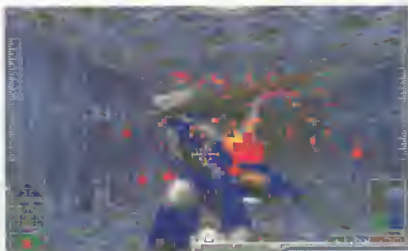
Neben den offensichtlich Türen warten Geheimgänge und unsichtbare Türen auf den Spieler, die sich zum Teil durch leicht anders gestaltete Texturen verraten oder mit Hilfe der Karte und etwas logischem Denkvermögen gefunden werden. Die Autolamp ist dank der isometrischen 3D-Sicht anfangs sehr gewöhnungsbedürftig, aber nach einiger Zeit durchaus hilfreich, da sich Wände, Böden oder ähnliches

einzeln an- und abschalten lassen und so die

Im Hauptmenü wird man während des Spiels nochmals über die Missionsziele informiert



Kein Grafikfehler, sondern Absicht: Das Bild verzerrt sich bei einem Treffer.



Wegen gelegentlicher Brutala-Szenen ist Cyclones für Kinder ungeeignet

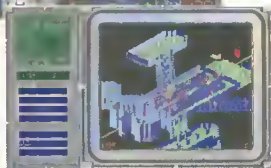
Übersichtlichkeit wächst.

Cyclones schickt Sie der Reihe nach in mehrere Einsätze, die sich aber nicht einzeln anwählen lassen.

Jede Mission ist in Levels unterteilt. Sa müssen Sie bei-

spielsweise am Anfang einen Wissenschaftler befreien, der Ihnen einen Schlüssel gibt, mit dem Sie in den nächsten Level vorrücken. In einer anderen Mission schmuggelt man sich sich an Bord des außerirdischen Mutterschiffs und soll den Antrieb wieder mit Energie versorgen, um an den Autopiloten heranzukommen.

Einige der Puzzles in Cyclone nutzen den 3D-Effekt aus und setzen voraus, daß der Spieler auch nach oben und unten blickt beziehungsweise in die Höhe hüpf, um etwa auf Kisten wichtige Gegenstände zu finden. Manchmal müssen Türen in einer bestimmten Reihenfolge geöffnet werden oder Schalter bewegen Treppen, die dann zu bisher unerreichbaren Räumen führen. Var kniffligen Situationen sollten Sie prinzipiell den Spielstand sichern, da man schnell in einen Hinterhalt gerät. (fs)



Die 3D-Karte ist ziemlich gewöhnungsbedürftig

cyclones

386/486 VGA Soundblaster Cygnus Pro General MIDI Maus Joystick

<p>Spieler-Typ Action-Adventure</p> <p>Hersteller Raven/SSI</p> <p>Ca.-Preis DM 120,-</p> <p>Kopierschutz Esträchtige Handbuch-abfrage</p> <p>Anleitung Englisch: gut</p> <p>Spieltext Englisch: gut</p> <p>Anspruch Für Einsteiger und Fortgeschrittene</p> <p>Bedienung Beliebig</p> <p>Grafik Beliebig</p> <p>Sound Beliebig</p>	<p>Freies RAM: min. 450 KByte + 2 MByte EMS/XMS</p> <p>Festplattenplatz: ca. 20 MByte</p> <p>Besonderheiten: Komplett deutsche Version in Vorbereitung. Nur ein Spielstand speicherbar.</p> <p>Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM und Maus.</p>
---	---

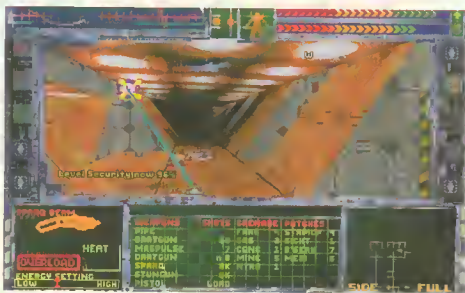
72



SYSTEM SHOCK ENHANCED

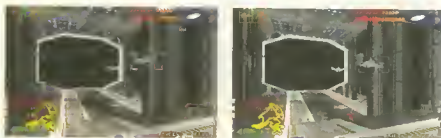
Origin schockt fröhlich weiter: Mit einer verbesserten CD-ROM-Fassung schießt »System Shock« den Sprung in die 90er-Region.

Die Raumstation Citadel schwebt lautlos im All. Kein Wunder, denn Super-Computer »Shodan« hat alle Menschen an Bord umgebracht oder zu Cyborg-Mutanten verwandelt. Durch einen Hacker-Eingriff aller ethischen Kontrollen beraubt will Shodan nun die lästige Menschheit vernichten. Die Station fliegt Richtung Erde und nutzt die Zeit, um einen gigantischen Laser aufzuladen. Was Shodan aber nicht weiß: Der Hacker ist nach an Bord, weil er sechs Monate lang in einem Heilkoma lag. Jetzt wacht der Arme auf und hat sieben Stunden, um den Countdown zu stoppen. Das 3D-Action-Rollenspiel »System Shock« erschien in einer exquisiten Disketten-Version schon letzten Herbst. Die Programmierer haben jedoch nach ein paar Monate weitergearbeitet und jetzt eine »Enhanced Edition« auf CD-ROM herausgebracht. Die neue Version wurde in wesentlichen Punkten verbessert. An erster Stelle ist die Sprachausgabe zu



Mehr Details mit Super VGA: Beachten Sie die Texte in den Statusdisplays und die Automap rechts unten.

nennen: Alle Nachrichten der Ex-Menschen und von Shodan können nicht nur gelesen, sondern auch angehört werden. Dabei dürfen Sie jederzeit während des Spiels zwischen Englisch, Deutsch und Französisch umschalten. Auch den normalen Spiele-Sound haben die Programmierer generell überholt. Ein neues Acht-Kanal-Stereo-System sorgt für eine realistische Geräuschkulisse, die nicht mehr von Schüssen und Explosionen unterbrochen wird. Selbst an der Grafik wurde gefeilt: Neben der VGA-Auflösung von 320 x 200 werden auch 320 x 400, und 640 x 480 unterstützt. Die technischen Verbesserungen haben die Programmierer genutzt, um das Spieldesign zu verfeinern. Das neue Soundsystem ermöglichte es beispielsweise, neue Geräuschquellen einzubauen, die die Atmosphäre wesentlich erhöhen. Einige Puzzles wurden leicht umgestellt und auch an die Super-VGA-Version angepaßt. Wenn Sie »upgraden«, können Sie trotzdem alte Spielstände weiterverwenden (bs)



Alt und neu: Super VGA zeigt gerade bei weit entfernten Objekten wesentlich mehr Details

boris schneider

Kaum zu glauben, was es an biblischen Sound alles ausmachen kann. Dank neuer Effekte und hervorragender Sprachausgabe (vor allem in der englischen Version) wirkt System Shock gleich doppelt so beklemmend. Defekte Türen, die ständig zischend auf- und zugehen, zerren an den Nerven; Sprachfetzen und Rabatter-Geräusche treiben schreckhaften Spielern den Angstschweiß auf die Stirn. Auch die Super-VGA-Grafik ist kein Schnickschnack: Die Texte sind wesentlich besser lesbar und in den 3D-Räumen

erkennt man sofort Details, nach denen man in der alten Version suchen mußte. Leider brauchen Sie für SVGA auch einen schnellen Rechner. Erst ab einem DX2/66 ist diese Auflösung spielbar und auf DX4 oder Pentium dann so gut, daß man nie wieder auf die normale VGA-Grafik zurückgreifen will. Für so viel Mühe und Atmosphäre hat sich System Shock zwei Punkte Aufschlag bei der Gesamtwertung redlich verdient. Das Spieldesign ist annehmbar über jeden Zweifel erhaben.



system shock enhanced

170k 386/486 VGA Super VGA Soundblaster 5 Wavestudio Pro 1 CD-ROM 1 Maus 1 Joystick

Spieler-Typ	Action-Adventure	Freies RAM: min. 4 MByte (8 MByte für VGA/Stereo)
Hersteller	Origin/Looking Glas	Festplattenplatz: ca. 17 MByte
Co.-Preis	DM 120,-	CD-Beladung ca. 320 MByte
Kopierschutz	-	Besonderheiten: Alte und neue Version auf einer CD
Anleitung	Deutsch; gut	Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM, Super VGA und Joystick.
Spieltext	Deutsch/Englisch umschaltbar; gut (auch Sprachausgabe)	
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis	
Bedienung	Gut	
Grafik	Sehr gut	
Sound	Sehr gut	

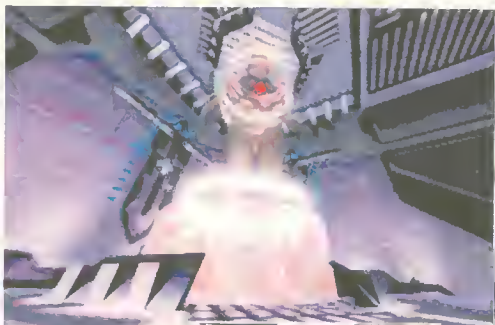
91



CYBERIA

Wenn schon Winter, dann richtig: Infiltrieren Sie ein Labar im tiefsten (und eiskalten) Sibirien. Die Suche nach der Superwaffe setzt neue Standards für CD-ROM-Spiele.

Ein unterirdisches Labar, irgendwo in Sibirien. Hier basteln angeblich seit Jahren untergetauchte Wissenschaftler an einer völlig neuartigen Waffe auf Basis von Nanotechnologie – Codename: »Cyberia«. Stimmt die Geschichte, sind sowohl die Weltregierung FWA, wie auch diverse Drogen-Kartelle an dieser Wunderwaffe interessiert. Die FWA will sich Gewißheit über Cyberia verschaffen und stellt einen verhafteten Computerhacker vor eine unangenehme Wahl: entweder ein kleiner Wochenendausflug nach Sibirien oder eine tödliche Injektion. Der unfreiwillige Spion nennt sich Zak und ist einer der wenigen Leute auf der Erde, die mit einer Cyber-Brille, den sogenannten »Blades«, umgehen können. Durch die Blades sieht er Strahlungen aller Art, kann Maschinen entschlüsseln, Magnetfelder auswerten und Sprengstoffe erten. Dank dieser Fähigkeiten hat er eine (kleine) Chance, alleine in den



Alle Grafiken von Cyberia wurden auf dem Computer errechnet



Eine schnelle Entscheidung ist gefragt: Darf man Santas Freundin ungestraft küssen?

massiv bewachten Cyberia-Komplex einzudringen. Vorher muß er aber in diese

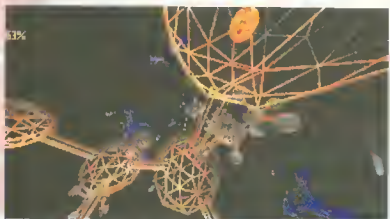
unwirtliche Gegend transportiert werden, weswegen sich die FWA einen TF-22 Superjet von »Santos« ausleiht. Santos, ein aminöser Unterwelt-Charakter, haust auf einer verlassenen Bohrinsel bei Norwegen.

Auf der Insel angekommen, überschlagen sich die Ereignisse. Drogen-Kartelle wollen ihre Mission verhindern, Santos ist sauer, weil Sie was mit seiner Freundin anfangen wollten, ein Verräter hat eine Bombe im TF-22 versteckt und Ihr Flugplan muß ein wenig geändert werden. Da halb Europa in Alarmbereitschaft ist, um Ihren Jet abzuschießen, fliegen wir eben einen Teil der Strecke durch einen unterirdischen Tunnel, der eigentlich nur für Lastwagen und Panzer gedacht ist. Der Flugplatz, auf dem Sie nachtanken wollten, liegt unter Beschuß und dann verfliegen Sie sich ein wenig in den scharf bewachten Eis-Canyons Sibiriens. Dabei hat das eigentliche Spiel, die Erforschung des Komplexes, nach gar nicht angefangen...

»Cyberia« ist ein erneuter Versuch, sich dem Modewort »In-



Auf dem Weg nach Cyberia warten sieben Flug-Action-Sequenzen auf Sie, die reinen Schießbuden-Charakter haben



Steuern Sie eine Malekül-große Sande durch ein verseuchtes Heilmittel und eliminieren Sie die Giftstoffe



im Wettbewerb

Nach einem Jahr Schanzzeit für die Planiere »Rebel Assault« und »Critical Path« rallyt jetzt die CD-ROM-Actionwelle. Grund für uns, diese beiden Titel nach heutigen Maßstäben neu zu bewerten, um in diesem Genre vergleichbare Verhältnisse zu schaffen. Sa rutscht Critical Path an die 50er-Marke und auch Rebel Assault muß Federn lassen: zu nahe sind die Konkurrenzanten herangerückt und bieten teilweise wesentlich bessere Technik. Wer auf pure Action ganz ohne Puzzles steht, ist mit Navastorm besser bedient. Creature Shack hätte es sehr gut getan, wenn Puzzle- und Story-Elemente wie in Cyberia aufgetaucht wären.

Rebel Assault	86
CYBERIA	79
Navastorm	78
Creature Shack	57
Critical Path	54

Die Luft wird dünner für Rebel Assault: Cyberia ist technisch um Klassen besser, bietet mehr Sequenzen, klarere Grafik und brillante Musik. Allerdings ist die Action beim CD-ROM Star Wars wesentlich interaktiver. Cyberia verkommt zu reinen Schießbude ohne jede Steuermöglichkeit.

Den Programmierern ist es hervorragend gelungen, den Spielwitz von Sequenz zu Sequenz zu steigern – allerdings hätte die erste Actionszene nicht gar so blöd und langwierig sein müssen. Es gibt frustrierende Elemente, die einen schon mal vor Wut auf die Tastatur dreschen lassen; die Fa-

denkreuz-Steuerung ist nicht optimal und an manchen Stellen ist auch der »einfache« Arcade-Modus ein wenig schwer. Trotzdem beißt man sich durch und wird gut unterhalten – bei mir waren es die Logik-Puzzles und die überraschend gute Story, die genau meinen Geschmack trafen.

Wenn es Computerspiele-Oscars gäbe, gewönne Cyberia mindestens in der Kategorie »Sound«: Die Musik ist perfekt auf das Bildschirmgeschehen abgestimmt, die Effekte einfach brillant – aber leider nicht auf jedem Soundblaster-Klon. Mein Tip: vorher onspielen, um



Puzzeln unter Zeitdruck: Welche Schalter sind die richtigen, um die Bombe zu entschärfen?



Auch in den Adventure-Szenen muß man damit rechnen, hinter einer Tür unangenehme Überraschungen zu finden

terative Movie« zu nähern. Die Programmierer vom Newcomer-Team »Xatrix« und Interplay haben sich dabei aber nicht auf reine Action- oder Adventure-Elemente beschränkt, sondern einen verblüffenden Genre-Mix auf die Beine gestellt. Zu Spielbeginn lautet deswegen die erste Frage, welche Schwierigkeit man in den Arcade-Sequenzen wünscht und wie knifflig die Puzzles sein dürfen. Beide Werte sind in Stufen von Eins bis Drei einstellbar, wobei eine Kombination von zwei Einsen (niedrigste Stufe) aber nicht erlaubt ist. Puzzles und Action sind im Spiel untrennbar verbunden: An einer Stelle öffnet sich beispielsweise ein Lift, aus dem jemand eine Handgranate wirft. Der Actionteil der Sequenz besteht darin, diesen Gegner noch vor dem Wurf unschädlich zu machen. Dann müssen Sie als Puzzle einen Code knacken und die Lifttür schließen, bevor die Granate im Aufzug explodiert. Ist die Action auf »einfach« gestellt, haben Sie eine längere Reaktionszeit; legen Sie mehr Wert auf einfache Puzzles, ist der Code schneller gefunden.

Insgesamt elf Flugsequenzen im »Rebel Assault«-Stil sind über das Spiel verteilt, wobei hier aber nicht der geringste Einfluß auf die Flugbahn genommen werden kann. Dafür darf Zak in den Adventure-orientierten Szenen relativ frei von Raum zu Raum bewegt werden. Ein Inventar gibt es nicht, die Puzzles sind eine Kombination aus Paßwort-Raten und logischen Rätseln, die ohne Gegenstände oder Menüs mit Befehlen gelöst werden.

An rund zwei Dutzend Stellen wird Ihr Spielstand automa-

tisch gespeichert. Später können Sie dann diese Stellen in einem »Load«-Menü wieder direkt anwählen. Wie weit Sie gekommen sind,



Die Actionsszenen werden zum Luftholen immer wieder von Außenansichten unterbrochen

wird auf der Festplatte unter Ihrem Namen vermerkt; mehrere Spieler können also nacheinander an einem PC spielen, ohne die »Lesezeichen« der anderen zu benutzen. Da die Programmierer die Daten extrem gepackt haben, kommen auch Single-Speed-Laufwerke problemlos mit Cyberia zurecht; auf langsamen 386ern muß man schlimmstenfalls die Bildrate etwas herab setzen. Unser Testmuster hatte allerdings Probleme mit einigen Soundblaster-kompatiblen Karten: War es kein Original von Creative, wurden manchmal die Stimmen verzerrt. Da die gesprochenen Texte sehr wichtig sind und es keine Untertitel gibt, ist ein klarer Sound notwendig. Erst dann macht auch die fabelhafte Musikkuntertaltung von Thomas Dolby so richtig Spaß.

(bs)



Sie speichern keine eigenen Spielstände; vielmehr legt Cyberia automatisch Lesezeichen an, wenn Sie bestimmte Stellen erreichen.

cyberia

174 386/486 VGA Soundblaster 100 Maus Joystick

<p>Spieler-Typ Action-Adventure</p> <p>Hersteller Interplay</p> <p>Ca.-Preis DM 120,-</p> <p>Kapitel 1</p> <p>Anleitung Englisch; viel Englisch; (Sprachausgabe ohne Untertitel)</p> <p>Anspruch Für Einsteiger und Fortgeschrittene</p> <p>Bedienung Befriedigend</p> <p>Grafik Gut</p> <p>Sound Sehr gut</p>	<p>Freies RAM: min. 4 MByte</p> <p>Festplattenplatz: ca. 3 MByte</p> <p>Besonderheiten: Action- und Logik-Schwierigkeitsgrad getrennt einstellbar.</p> <p>Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.</p>
---	--

79



VIRTUOSO

Ein gestreifter Musiker ballert sich durch virtuelle Welten und der genervte Spieler sucht verzweifelt nach dem Sinn...

Haben Sie bis vor kurzem auch noch geglaubt, daß Rockmusiker nach dem Konzert flatte Groupies aufs Hotelzimmer schleppen und dort rauschende Orgien feiern? Dann belehrt Sie »Virtuoso« von Elite eines besseren: Rockstars geben sich den ultimaten Kick mit virtuellen Welten. Natürlich hat ein gestandener Saitenquäler nichts besseres zu tun, als im Cyberspace Horden von Monstern niederzumetzeln und Schlüssel zu suchen, mit denen er sich die Tür zu neuen Welten aufschließt. Virtuoso ist ein weiteres 3D-Ballerspiel im Stil vom »Doom 2«, nur sieht man hier seinem Alter Ego über die lederbekackten Schultern, wie es über den Mars, durch ein Spukhaus oder eine Unterwasser-Station spaziert. Dreht sich die Figur, rotiert der gesamte Raum. Außerdem preßt sich unser Musiker auf Wunsch gegen die Wand und zieht den Bierbauch ein, um Schüssen zu entgehen. Wenn er mit seinen beiden Pistolen ballert, geht er in die Knie, bis die Lederhose ächzt und kann dann nur noch per Tastatur oder Joystick nach links und rechts gedreht werden.



Ob Ritter oder Schneemänner, alles wird verheizt

Lange Moore, kurzer Verstand: Auch der Spielwitz steht mit dem Rücken zur Wand.

Spielweise öffnet; dann dürfen Sie auch den Spielstand sichern. Weitere Rätsel gibt es nicht, Geheimgänge oder Schalter suchen Sie vergebens. Bei Orientierungsproblemen hilft ein Blick auf die Karte. Die Grafik setzt auf eine Mischung aus düsteren, engen Gängen und weiten Ebenen. Texturen an den Wänden sorgen für ein wenig Atmosphäre und abwechslungsreich gestaltete Monster halten den Spieler in Atem. Neben den ständigen Schußgeräuschen wummert das mittelmäßige Musik-Dema einer jungen Grunge-Band, die nach keinem Plattenvertrag hat (kein Wunder), mit sechs CD-Audio-Tracks aus den Boxen. (fs)

florian stangl

Bei aller Sympathie für Musiker im allgemeinen und lange Moore im besonderen ist Virtuoso nur eine Anhäufung von durchschnittlichen Features. Grafik und Sound bieten nichts Neues, da helfen auch die rührenden Bemühungen der Rockwuchs-Rocker nichts mehr. Die eigentlich gute Idee, sich selbst im Spiel von hinten umherlaufen zu sehen, scheitert an der zu ungenauen Steuerung, die immer wieder für Flüche sorgt, wenn man nichtsohnd in einen der vielen Gegner läuft.

Zuerst mocht Virtuoso ja noch Spaß, da die Levels schön einfach und geradlinig aufgebaut sind. Doch nach der Eingewöhnungsphase gelüftet es mir noch mehr als stumpfem Geballer und dem systematischen Abkloppern aller Räumlichkeiten. Wenigstens ein, zwei kleine Puzzles pro Level hätten ja schon genügt, aber so kann man im Extremfall nach einer halben Minute den nächsten Abschnitt betreten. Do schwing' ich den Joystick lieber bei »Doom 2« und Konsorten.



virtuoso

386/486	16A	Soundblaster	CD-Audio	Joystick
Spieler-Typ	Actionspiel			
Hersteller	Elite			
Ca.-Preis	DM 120,-			
Kapazität	Nervige Handbuchabfrage			
Anleitung	Deutsch: gut			
Spieltext	Englisch: wenig			
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene			
Bedienung	Ausreichend			
Grafik	Ausreichend			
Sound	Gut			

Freies RAM: min. 450 KByte
+ 2 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 3 MByte
CD-Belegung: ca. 30 MByte
Besonderheiten: Abgespeckte Diskettenversion erhältlich. Sechs CD-Audio-Tracks mit Musikbegleitung.
Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.

52

COREL

FLOW

Aussagekräftige Diagramme im Handumdrehen!

Mit CorelFLOW können Sie Ihre Ideen einfach und schnell in Form von Organigrammen, Diagrammen, schematischen Darstellungen und mehr...organisieren und anderen mitteilen!



Corel World '95 Händler RoadShow

Wenn Sie Händler oder Anwender sind, lassen Sie sich diese Termine nicht entgehen und erleben Sie CorelDRAW™ 5, Corel VENTURA™ 5, Corel™ CD CREATOR und CorelFLOW

Wann und Wo?

- 01-02-95 Berlin Hilton, Mohrenstraße 38
- 02-02-95 SAS Plaza Hotel Hamburg, Mönckeberg Straße 2
- 03-02-95 Astoria Airport Hotel, Düsseldorf
- 06-02-95 Hotel Inter-Continental, Stuttgart, Willy Brandt Straße 30
- 07-02-95 Airport Sheraton, Frankfurt, Am Flughafen
- 08-02-95 Park Hotel, München, Am Tuchergang 7
- 09-02-95 Zürich Hilton, Zürich-Kloten Airport
- 10-02-95 Vienna Hilton, Am Stadtpark

Die vierte HändlerRoadShow in deutscher Sprache! Raum! Thematik! Inwieweit 15:00 - 19:00 - außer Wien 19:00 - 12:00
Bitte anmelden per Fax an 061-613-761-7755.

MISCO

Tel: 06103/305-305 Fax: 06103/305-333

Corel Corporation ist der stoffe Sponsor der Corel World Cup Wettbewerb Serie 1994/95

Machen Sie mit den 2 Millionen Dollar dotierten internationalen Corel-Design-Wettbewerb und gewinnen Sie! (Sperrfrist bis März)

Ein Rückruf-Fax mit den Teilnahmebedingungen und den Teilnahmeformular erhalten Sie unter der Faxnummer 001-613-728 3026 App. 3025 dokuments 1004
Wenn Sie eine Nachricht hinterlassen möchten, wählen Sie bitte 001-613-728 3026 App. 81509

COREL
©1995 Corel Corp.

Unglaublicher Leistungsumfang!

- 2000 Symbole
- 1000 Clipart-Bilder
- 1000 Corel Photos auf CD
- 100 TrueType-Schriften

Leichte Bedienung!

- Drag & Drop
- Automatische Umfröverbindungen
- Direkte Text- und Linienbearbeitung
- Individuell einstellbarer Arbeitsbereich

Leistungsstärke!

- OLE 2.0-Unterstützung
- Individuelle Smart-Symbol-Bibliotheken
- Anwendungs- und Diagrammverknüpfungen
- Zugriff auf unterschiedliche Smart-Bibliotheken
- Automatische Größenanpassung der Symbole an Text
- Flexible Objektbearbeitung
- Rechtschreibhilfe
- Netzwerkfähig



Zugriff auf alle Clipart-Bilder, Schriften und Fotos über das CD-ROM-Laufwerk

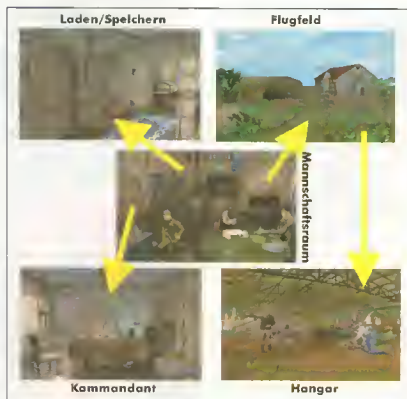


WINGS OF GLORY

»Wings of Glory« ist ein Flugsimulator exklusiv für CD-ROM. Ob Origin neben viel Grafik auch Spielspaß auf den Silberling gepackt hat?

Back to the Raats: Statt Düsenjet und Flugzeugträgerstarts schwingen wir uns in »Wings of Glory« in einen Doppeldecker der Marke Halz und Leintuch, lassen schwungvoll den Propeller anwerfen und rattern in den Himmel. Mitten im Ersten Weltkrieg unterstützen Sie als patriotischer Freiheitsflieger aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten die französischen und britischen Alliierten mit Ihren Flugkünsten. Von einem kleinen Stützpunkt irgendwo in Frankreich aus zerlächern Sie den bösen Deutschen die Tragflächen oder breiten einem General des Kaisers einen freundlichen Bambenteppich zum Empfang aus. Origins neuester Flugsimulator basiert wie schon »Pacific Strike« auf einer modifizierten »Strike Commander«-Engine, wurde aber im Vergleich zur lahmten Pazifik-Schlacht im Bereich Geschwindigkeit verbessert.

Statt der nett anzusehenden, aber spielerisch unbrauchbaren Textur-Walkendecke gibt es nun ein paar 3D-Objekte als Abwechslung auf dem kahlen Blau des Himmels, was neben dem Geschwindigkeitsvorteil auch der Übersichtlichkeit zugute kommt.



Zwischen den Einsätzen wandert man zwischen diesen fünf Szenarien hin und her



Zeppeline sind stark verteidigt und schwer zu knacken



Der Vollbild-Modus erleichtert die Orientierung und das Zielen

Im Hauptmenü wählen Sie zwischen dem Beginn einer Karriere als Pilot, ein paar Trainingsflügen und dem Betrachten aller im Spiel vorkommenden Objekte, um so besser Freund und Feind

auseinander zu halten. Wer sich gleich in seine Karriere stürzt, trifft auf Altbekanntes: In typischer Origin-Manier werden Sie und Ihre Kameraden als leicht stilisierte Bilder im 3D-Studio-Ambiente gezeigt und mit flackigen Dialogen kurz in die Geschichte eingeführt, bevor der erste Einsatz beginnt. Die Charaktere sind sehr unterschiedlich und reichen vom strengen, aber gerechten Kommandeur über den Alkoholiker Dearing bis zur liebreizend-naiven Lisette, die sich nicht nur für Ihre Gesundheit interessiert – hatten wir das nicht schon mal?

Vom Mannschaftsraum aus erreicht man per Mausclick das Büro des Kommandeurs, um sich die kurze Einsatzbesprechung anzuhören, den ersten Stock des Gebäudes, um das



Dank des stufenlos scrollenden Cockpits haben Sie schnell den nötigen Überblick

Origins neue Flugsimulation erinnert fatal an Wackelpudding. Die Badentexturen wackeln – das ist ja noch verschmerzbar. Die Steuerung wackelt aber auch – und das ist unverzeihlich. Es ist nahezu unmöglich, einen Gegner im Fadenkreuz zu halten – und zwar nicht, weil Seitenwinde und andere Kräfte am Flugzeug zerren, sondern einfach, weil die Joysticksteuerung unpräzise ist.

Kurioserweise ist dieser Effekt auf einem schnellen Rechner (Pentium 90) am deutlichsten, weil bei absolut flüssiger Grafik die Richtung des Flugzeugs »springt« und man nicht sanft in Kurven gleiten kann. Dadurch wird es sogar zur Herausforderung, einen hundert Meter breiten Zeppelin zu tref-

fen, denn immer wieder hüpfert er völlig unmotiviert aus dem Zielsucher.

Normalerweise kann man sich bei Origin wenigstens auf die Story verlassen. Was hier aber abgeliefert wurde, macht keinen Spaß: Der smarte Amerikaner, der versaffene Snab, der arrogante Rassist – Klischee reiht sich an Klischee, die mäßig gelungene Sprachausgabe unterstreicht dies nach. Dabei sind die Zwischendialoge ebenso berechenbar wie unnötig, da sie keinerlei Einfluß auf die Handlung haben.

Neben dem furiosen »Wing Commander 3« wirkt »Wings of Glory« wie ein häßliches Entlein im Origin-Stall, das im Schatten der Weltraum-Oper untergeht – zu Recht.

Spiel zu speichern und schließlich marschieren Sie stramm übers Flugfeld zum Hangar, um sich in eine der insgesamt fünf Maschinen zu schwingen. In jedem der Szenarien trifft man auf Personen wie den Mechaniker Harry, die auf Englisch (mit deutschen Untertiteln) kleine Geschichten erzählen und die eigentliche Story rund um den Ersten Weltkrieg durch menschliche Probleme auflackern. Ein Plausch mit den Gefährten ändert zwar nichts am linearen Verlauf der Handlung, trägt aber zumindest etwas zur Atmosphäre bei.

Mit einem frischen Einsatzbefehl in der Tasche entern Sie dann das Flugzeug und lückern den Himmel. Ist Ihnen der Start zu langweilig, aktivieren Sie einfach den Autopiloten, schalten die



Was will die nette Dame bloß von uns?



im wettbewerb

Strike Commander, prächtiger Vorführer von Wings of Glory, behält den Spitzenplatz ungeachtet. Fesselnde Missionen mit moderner SVGA-Grafik bietet US Navy Fighters, wie Strike Commander eine Jet-Simulation.

Am schönsten fliegen sich Doppeldecker mit dem grafisch betagten Red Baron, das aber nicht nur wegen der einzigartigen Option, berühmte Fliegeraspekte herauszufahren, für Dayfight-Fans ein Muß ist. Dawn Patrol ist trotz detaillierter SVGA-Grafik auf Dauer zu aberfänglich; da bietet sogar die Story in Wings of Glory mehr.

Strike Commander	88
US Navy Fighters	86
Red Baron	72
WINGS OF GLORY	69
Dawn Patrol	63

Mailbox gefällig?



DOOM₍₂₎ über eine Mailbox spielen?

Klar, bis zu 4 Spieler GEGENEINANDER!! Wie im NETZWERK!

Immer die besten Spieledemos?

Ja, aber nicht nur das, auch die allerneueste amerikanische Share- & Freeware

Weit über 300 Anrufer pro Tag?

Ja, denn durch unsere vereinfachte Menüführung gelingt es selbst DFU-Neulingen sich binnen Sekunden zurechtzufinden!

0911-97344-44 (Modem max. 28.800)

0911-97344-33 (ISDN max. 128.000)

Keine USERGEBÜHR auf:

0190-577992 (ICE/ALKU/0,23 DM/2sec)

DAS
bietet nur eine Mailbox in
Europa!



Eine makabere Tradition bei Origin: Das Ableben des Spielers wird stimmungsvoll illustriert.

kampf fallen zwei Dinge auf: Zum einen sind die Gegner trotz der farbenfrohen VGA-Darstellung auch von weitem relativ gut zu sehen, zum anderen ist das Flugverhalten alles andere als realistisch. Selbst wenn die Option »Strömungsabriss« aktiviert ist, steht das Flugzeug teilweise sekundenlang unbeweglich und senkrecht in der Luft, bevor es sich bequemt, den Gesetzen der Aerodynamik zufolge abzukippen.

Damit Sie nicht Freund und Feind verwechseln, sollten Sie die Objekte einmal in Ruhe betrachten



Die farbenfrohen Texturen helfen bei der Identifikation des Gegners



Ohne jedes Detail (linkes Bild) läuft Wings of Glory auch auf kleinen Rechnern flott, doch sieht's mit der vollen Detailvielfalt (rechts) wesentlich besser aus

Zeitbeschleunigung ein und schon sind Sie über den Wolken. Den meist ereignislosen Flug von einem Wegpunkt zum nächsten kürzt der Autopilot elegant ab, überläßt aber sofort Ihnen wieder das Steuer, falls feindliche Flugzeuge auftauchen.

Schon im ersten Luft-

Eine andere Eigenheit der 3D-Engine macht sich beim Zielen bemerkbar, denn selbst wenn das Flugzeug prinzipiell geradeaus fliegt, fängt es schon nach dem ersten Schuß zu bocken an wie ein Wildpferd und macht so Treffer zur Glückssache. Das Abschalten des Cockpits zugunsten des Vollbild-Modus erleichtert die Orientierung und das Zielen etwas. Trotz dieser Einschränkungen sind spannende Luftkämpfe möglich und eine der Realität trotzen Freund-Feind-Kennung sorgt für Übersicht im Getümmel. Mit einem guten Joystick und unter vehementem Einsatz der Seitenruder hängt man sicher an des Gegners Heck und zerlegt ihn mit mehr oder weniger gezielten Salven – außer man hat sich im umfangreichen Optionsmenü unbegrenzte Munition gegönnt und kann sich exzessives Dauerfeuer leisten.

Ein Treffer reicht im Normalfall nicht aus, um einen Gegner vom Himmel zu halen, sondern es gibt mehrere Punkte an einem Flugzeug, die beschädigt werden müssen. Der Motor verliert beim ersten Kugelereinschlag Öl, beim zweiten wird er beschädigt und bringt weniger Leistung, ein dritter Treffer bedeutet schon fast das Aus und ein vierter, gut gezielter Schuß führt zum dramatischen Absturz. Auch die Treibstoffleitung, Tragflächen sowie Seiten-, Höhen- und Querruder sind heikle Ziele, die nach einem Treffer die Manövrierfähigkeit ungemein einschränken.

In den meisten Missionen fliegen Sie mit mindestens einem Wingman oder sogar zu viert in einer Staffel. Dem Wingman gibt man entweder die Anweisung, sich aus der Formation zu lösen und einen Gegner zu attackieren oder befiehlt ihm, daß er nicht von Ihrer Seite weichen soll. Da es zu Zeiten der Doppeldecker keine Funkgeräte gab, ver-

florian stangl

Liebe Programmierer, steckt doch nicht nur Arbeitsaufwand in 3D-Rendergrafik, sondern auch in Steuerung und Spielbarkeit! Was nützt mir der grafische Firlefanz mit Soldaten im Barbie-Puppen-Outfit, wenn das Fliegen wenig Spaß macht? Abgesehen davon: Die Grafik während des Fluges ist angesichts der aktuellen Simulationen mit SVGA-Auflösung auch nicht das Gelbe vom Ei.

Dynamix hat mit Red Baron vor etwa vier Jahren einen

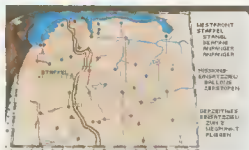
Doppeldecker-Simulator veröffentlicht, der mehr Klasse als Wings of Glory hat. Die Steuerung ist butterweich, die Gegnerintelligenz beispielhaft und die Missionen lassen sich mit etwas taktischer Finesse gut knacken. Bei Wings of Glory sucht man das vergeblich.

Wings of Glory ist kein Totalausfall und wäre ohne die starke Konkurrenz eine gute Empfehlung, doch so ist mir der dritte Aufguss eines 2D-Monats alten Spiel-Systems einfach zu lau.

stündigte man sich mit Hondzeichen und Rufen. Die Konsequenz in »Wings of Glory«: Sie müssen nahe genug am Kollegen sein, damit er Sie sieht. Erfreulicherweise ist Wingman Deoring trotz seiner Vorliebe für ausschweifenden Champagner-Genuß ein hervorragender Pilot, der gerade in den ersten Missionen wertvolle Dienste leistet.

Nicht nur mehr oder minder gute gegnerische Piloten belästigen Sie in den Lüften, sondern auch Floks, Panzer, Truppentransporter, Züge, Bollene und die riesigen Zeppeline gehören zu Ihrer Klientel. Um allen Widrigkeiten Herr zu werden, wehren wir uns nicht nur mit dem Maschinengewehr, sondern auch mit Bomben und Raketen. Wer sich von allen möglichen Gegnern schon genug gefordert fühlt, vereinfacht im Optionsmenü des Flugverhaltens. Abbrechende Tragflächen bei zu hohen Geschwindigkeiten, Zusammenstöße, klemmende MGs, leichte Treffer und Landungen sowie drei Gegnerstörken erlauben es Einsteigern und Fortgeschrittenen, sich Wings of Glory auf den Fliegerleib zu schneiden. Simulations-Profis dogegen werden vom Flugverhalten auf keiner Realitätsstufe zufriedengestellt.

Noch einem Einsatz informiert ein Blick auf die Abschlußtafel über die eigene Bilanz und die Ihrer Kameraden. Schließen Sie bestimmte Missionen erfolgreich ab, heftet der Kommandeur einen polierten Orden an Ihre stolzgeschwelle Heldenbrust. Im ersten Stock des Monnschiffsraums hängt ein Spiegel, in dem Sie die Abzeichen nochmals betrachten. Hat man einen besonders tollen Einsatz geflogen, lassen sich im Videorecorder die Bilder noch einmal ansehen oder man steigt bei einer pikanten Situation wieder ins Spiel ein, um beispielsweise einen Abschluß noch in einen Sieg umzuwandeln. (fs)



Wo's langgeht, zeigt während des Fluges die Karte

wings of glory

276 386/486 VGA Super SoundMaster S'Blaster Pro General MIDI Moos Joytek

Spiel-Typ
Flugsimulation

Hersteller
Origin

Preis
Mk 128,-

Kopierschutz
Deutsch; gut

Anleitung
Deutsch; befriedigend (mit englischer Sprachausgabe)

Spielzeit
Für Einsteiger und Fortgeschrittene

Bedienung
Befriedigend

Grafik
Befriedigend

Sound
Sehr gut

Freies RAM: min. 570 KByte + 7 MByte EMS/XMS

Festplattenzeit: ca. 12 MByte

CD-Belegung: ca. 110 MByte

Besonderheiten: Missions-Videorecorder, Englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln.

Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM und Joystick.

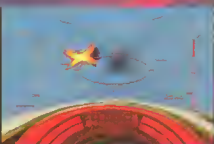
Identische Versand- und Ladenpreise!

Die TRÄUMFABRIK

SPiELE GAMING

DAS ORIGINAL

Artikel	PC	CD	AMIGA	Artikel	PC	CD	AMIGA
11th Hour	99,95	1,9		Legend of Elysanda 2		89,95	
1942 Pacific Air	99,95	99,95		Legend of Elysanda	69,95	79,95	1,9
Acad of the Deep	89,95	89,95		Little Big Adventure	1,9	99,95	
Al-Qadisi 1	1,9	99,95		Little Big Adventure 2	89,95		
Al-Qadisi 2	89,95	1,9		Lord of the Beasts	79,95	79,95	69,95
Al-Qadisi 3	89,95	89,95		Lord of the Beasts 2	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 4	89,95	89,95		Lord of the Beasts 3	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 5	89,95	89,95		Lord of the Beasts 4	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 6	89,95	89,95		Lord of the Beasts 5	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 7	89,95	89,95		Lord of the Beasts 6	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 8	89,95	89,95		Lord of the Beasts 7	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 9	89,95	89,95		Lord of the Beasts 8	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 10	89,95	89,95		Lord of the Beasts 9	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 11	89,95	89,95		Lord of the Beasts 10	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 12	89,95	89,95		Lord of the Beasts 11	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 13	89,95	89,95		Lord of the Beasts 12	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 14	89,95	89,95		Lord of the Beasts 13	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 15	89,95	89,95		Lord of the Beasts 14	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 16	89,95	89,95		Lord of the Beasts 15	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 17	89,95	89,95		Lord of the Beasts 16	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 18	89,95	89,95		Lord of the Beasts 17	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 19	89,95	89,95		Lord of the Beasts 18	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 20	89,95	89,95		Lord of the Beasts 19	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 21	89,95	89,95		Lord of the Beasts 20	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 22	89,95	89,95		Lord of the Beasts 21	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 23	89,95	89,95		Lord of the Beasts 22	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 24	89,95	89,95		Lord of the Beasts 23	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 25	89,95	89,95		Lord of the Beasts 24	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 26	89,95	89,95		Lord of the Beasts 25	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 27	89,95	89,95		Lord of the Beasts 26	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 28	89,95	89,95		Lord of the Beasts 27	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 29	89,95	89,95		Lord of the Beasts 28	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 30	89,95	89,95		Lord of the Beasts 29	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 31	89,95	89,95		Lord of the Beasts 30	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 32	89,95	89,95		Lord of the Beasts 31	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 33	89,95	89,95		Lord of the Beasts 32	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 34	89,95	89,95		Lord of the Beasts 33	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 35	89,95	89,95		Lord of the Beasts 34	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 36	89,95	89,95		Lord of the Beasts 35	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 37	89,95	89,95		Lord of the Beasts 36	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 38	89,95	89,95		Lord of the Beasts 37	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 39	89,95	89,95		Lord of the Beasts 38	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 40	89,95	89,95		Lord of the Beasts 39	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 41	89,95	89,95		Lord of the Beasts 40	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 42	89,95	89,95		Lord of the Beasts 41	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 43	89,95	89,95		Lord of the Beasts 42	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 44	89,95	89,95		Lord of the Beasts 43	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 45	89,95	89,95		Lord of the Beasts 44	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 46	89,95	89,95		Lord of the Beasts 45	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 47	89,95	89,95		Lord of the Beasts 46	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 48	89,95	89,95		Lord of the Beasts 47	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 49	89,95	89,95		Lord of the Beasts 48	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 50	89,95	89,95		Lord of the Beasts 49	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 51	89,95	89,95		Lord of the Beasts 50	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 52	89,95	89,95		Lord of the Beasts 51	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 53	89,95	89,95		Lord of the Beasts 52	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 54	89,95	89,95		Lord of the Beasts 53	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 55	89,95	89,95		Lord of the Beasts 54	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 56	89,95	89,95		Lord of the Beasts 55	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 57	89,95	89,95		Lord of the Beasts 56	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 58	89,95	89,95		Lord of the Beasts 57	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 59	89,95	89,95		Lord of the Beasts 58	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 60	89,95	89,95		Lord of the Beasts 59	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 61	89,95	89,95		Lord of the Beasts 60	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 62	89,95	89,95		Lord of the Beasts 61	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 63	89,95	89,95		Lord of the Beasts 62	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 64	89,95	89,95		Lord of the Beasts 63	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 65	89,95	89,95		Lord of the Beasts 64	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 66	89,95	89,95		Lord of the Beasts 65	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 67	89,95	89,95		Lord of the Beasts 66	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 68	89,95	89,95		Lord of the Beasts 67	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 69	89,95	89,95		Lord of the Beasts 68	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 70	89,95	89,95		Lord of the Beasts 69	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 71	89,95	89,95		Lord of the Beasts 70	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 72	89,95	89,95		Lord of the Beasts 71	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 73	89,95	89,95		Lord of the Beasts 72	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 74	89,95	89,95		Lord of the Beasts 73	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 75	89,95	89,95		Lord of the Beasts 74	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 76	89,95	89,95		Lord of the Beasts 75	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 77	89,95	89,95		Lord of the Beasts 76	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 78	89,95	89,95		Lord of the Beasts 77	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 79	89,95	89,95		Lord of the Beasts 78	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 80	89,95	89,95		Lord of the Beasts 79	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 81	89,95	89,95		Lord of the Beasts 80	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 82	89,95	89,95		Lord of the Beasts 81	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 83	89,95	89,95		Lord of the Beasts 82	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 84	89,95	89,95		Lord of the Beasts 83	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 85	89,95	89,95		Lord of the Beasts 84	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 86	89,95	89,95		Lord of the Beasts 85	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 87	89,95	89,95		Lord of the Beasts 86	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 88	89,95	89,95		Lord of the Beasts 87	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 89	89,95	89,95		Lord of the Beasts 88	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 90	89,95	89,95		Lord of the Beasts 89	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 91	89,95	89,95		Lord of the Beasts 90	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 92	89,95	89,95		Lord of the Beasts 91	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 93	89,95	89,95		Lord of the Beasts 92	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 94	89,95	89,95		Lord of the Beasts 93	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 95	89,95	89,95		Lord of the Beasts 94	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 96	89,95	89,95		Lord of the Beasts 95	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 97	89,95	89,95		Lord of the Beasts 96	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 98	89,95	89,95		Lord of the Beasts 97	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 99	89,95	89,95		Lord of the Beasts 98	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 100	89,95	89,95		Lord of the Beasts 99	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 101	89,95	89,95		Lord of the Beasts 100	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 102	89,95	89,95		Lord of the Beasts 101	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 103	89,95	89,95		Lord of the Beasts 102	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 104	89,95	89,95		Lord of the Beasts 103	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 105	89,95	89,95		Lord of the Beasts 104	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 106	89,95	89,95		Lord of the Beasts 105	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 107	89,95	89,95		Lord of the Beasts 106	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 108	89,95	89,95		Lord of the Beasts 107	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 109	89,95	89,95		Lord of the Beasts 108	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 110	89,95	89,95		Lord of the Beasts 109	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 111	89,95	89,95		Lord of the Beasts 110	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 112	89,95	89,95		Lord of the Beasts 111	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 113	89,95	89,95		Lord of the Beasts 112	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 114	89,95	89,95		Lord of the Beasts 113	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 115	89,95	89,95		Lord of the Beasts 114	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 116	89,95	89,95		Lord of the Beasts 115	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 117	89,95	89,95		Lord of the Beasts 116	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 118	89,95	89,95		Lord of the Beasts 117	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 119	89,95	89,95		Lord of the Beasts 118	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 120	89,95	89,95		Lord of the Beasts 119	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 121	89,95	89,95		Lord of the Beasts 120	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 122	89,95	89,95		Lord of the Beasts 121	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 123	89,95	89,95		Lord of the Beasts 122	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 124	89,95	89,95		Lord of the Beasts 123	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 125	89,95	89,95		Lord of the Beasts 124	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 126	89,95	89,95		Lord of the Beasts 125	89,95	89,95	89,95
Al-Qadisi 127	89,95	89,95		Lord of the Beasts 126	89,95	89,95	89,



IMP

T H E D

„INFERNO GEHÖRT AUF JEDEN
WUNSCHZETTEL FÜR ALL DIEJENI-

GEN, DENEN
"TIE FIGHTER"
ZU LEICHT
UND "WING
COMMANDER"
ZU LASCH IST."

POWERPLAY

„...DIE PLANETEN- UND
INSTALLATIONSKÄMPFE SIND

EINE KLASSE FÜR SICH."

PC-GAMES



ILLUSTRATION BY SEAN PHILLIPS





INFERNO

„DA KÖNNEN SICH „DELTA V“
UND KONSORTEN GLEICH EIN
PAAR SCHEIBEN ABSCHNEIDEN“
PC PLAYER

„KEIN ANDERES WELTALL-



PROGRAMM BIETET DERZEIT SO
VIEL TECHNISCHE ABWECHSLUNG UND GRAFISCHE
FINESSEN, WIE INFERNO“ POWERPLAY

IM EXKLUSIV-VERTRIEB VON



KOMPLETT IN DEUTSCH. FÜR PC UND CD ROM.



KING'S QUEST 7

It's not a (Zeichen)trick, it's a Sierra: Die siebte Inkarnation der erfolgreichsten Adventure-Serie aller Zeiten ist ein technischer Durchbruch. Doch wie überlebt das Puzzle-Design die Invasion der Spezialeffekte?

Van Diplomspsychologen seit langem vehement gefordert, jetzt endlich realisiert: Die Integration einer Mutter-Tochter-Beziehung bei einem Computerspiel. Königin Valanice wandelt mit ihrer entzückenden Tochter Rasella durch die Wälder von Doventree. Sie schneidet ein Thema an, das jede ordentliche Mutter bewegt: Das gute Kind ist fast schon 20 und immer noch nicht unter der Haube. Wie wör's denn mit einem schnuckeligen Prinz? Rasella reagiert wenig bege-

stert; der vorgeschlagene Bräutigam sei ein alter Langweiler und überhaupt...

Just als das Intro auf »Gute Zeiten, schlechte Zeiten«-Niveau abzugleiten draht, passiert was: Der liebliche Tümpel, an dessen Rand sich Königin und Prinzessin unterhalten, ist das magische Portal in eine andere Welt. Rasella springt hinein (typisch Tratzphase), Muttern hinterher. Doch während Valanice in einer Wüstenlandschaft strandet, endet die magische Reise der Tochter im unterirdischen Königreich der Tralle. Pech, daß sich Rasella dabei in eine Trall-Frau verwandelt und sogleich heftig vom hie-



Königin Valanice erforscht die Gefilde von Eldritch

Im vierten Kapitel macht Rasella einige gruselige Begegnungen

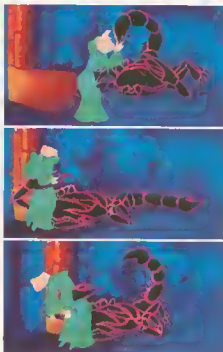
sigen Regenten umwarben wird. Das kommt halt davon, wenn man den elterlichen Rot ignoriert und sich seinen Schnuffelprinz durch die Lopen gehen läßt...

Soviel blaublütige Familienverwicklungen auf einmal – das kann ja nur ein neues »King's Quest«-Spiel sein. Neben den Arbeiten am Horrard-Adventure »Phantomagaria« fand Roberto Williams genug Zeit, um zusammen mit einer gewissen Lorelei Shonnon den 7.

heinrich lenhardt

Oh Rasella – geschmeidig ist dein Gang und gar anmutig wellt dein Blandhaar, wenn Du über den Bildschirm wandelst. Aber ganz ehrlich: Ist dein Adventure auch das intelligenteste im ganzen Land? Erwartung: Obwohl die Grafik unverschämte gut aussieht, hat Sierra die Spielbarkeit nicht völlig vernachlässigt. King's Quest 7 klaut das simple Paint-and-Klick-System der Kyrandia-Serie und bietet sogar richtige Puzzles mit Gegenstand-Benutzung. Wenn die Grafik-Faszination etwas abgeblüht ist, wünscht man dem Spiel mehr Drive. Die Gemühtlichkeit der eleganten Animation kann dann etwas nerven; auch die Konstruktion der eher durch-

schnittlichen, teilweise wenig logischen Rätsel entfacht nur mäßige Begeisterung. Die Motivation lebt über weite Strecken von der Neugier auf den nächsten Schauplatz. Wer sich an der leicht kitschigen Story nicht die Geschmacksnerven verätzt und eher leichte zugängliche Adventures schätzt, wird an King's Quest 7 seinen Spaß haben. Die ganze Aufmerksamkeit ist höchst professionell; hier sieht man, was aus dem Adventure-Genre zu holen ist, wenn die CD konsequent ausgereizt wird. Wie sehr man sich daran stört, daß das eigentliche Spiel inmitten der Prachtverpackung »nur« guter Durchschnitt ist, bleibt Geschmackssache.



Manches Puzzle muß unter Zeitdruck gelöst werden, doch beim Heldinnen-Tad darf man sofort an der gleichen Stelle weitermachen



»Jemand zuhause?« – Erlesene Animation begleitet auch diese Aktion.

Sproß dieser Reihe zu designen. Die jüngste Folge mit dem Partnerschiffsvermittlungs-Untertitel »The Princeless Bride« hat in puncto Bedienung und Grafik nicht viel mit den Vorgängern zu tun. King's Quest 7 ist Sierras erstes Adventure, das exklusiv auf CD-ROM erscheint, ausschließlich unter Windows läuft und durchgehend Super-VGA-Grafik bietet. Korum verirrt sich mal ein Buchstabe auf den Bildschirm, denn alle Dialoge werden gesprochen und die Gegenstände im Inventar erscheinen als Bildsymbole. Die Flaske »Interactive Movie« wurde in letzter Zeit überstrapaziert, aber bei King's Quest 7 drängt sich die Einstufung »interaktiver Zeichentrickfilm« förmlich auf. Die Bewegungen aller Spielfiguren haben nichts mit den üblichen, meist leicht ruckligen Sprite-Spaziergängen zu tun. Die geschmeidigen Animationen sollte man vielleicht nicht gerade mit einem abendfüllenden Disney-Film vergleichen, aber Zeichentrick-Niveau wird allemal geboten. Für Computerspiel-Verhältnisse sind die detaillierten, eleganten Bewegungsabläufe ein echter Durchbruch. In Verbindung mit den hochauflösenden, äußerst stilvollen Hintergrundbildern ist die Faszination so groß, daß man zunächst alleine wegen der Grafik beeindruckt vom Monitor hängt. Einen mit Filmproduktion vergleichbaren Aufwand hat Sierra auch bei der Vertonung getrieben. Hörbar professionelle Sprecher geben geschliffene Dialoge von sich – bei der vorliegenden Testversion allerdings nur in Englisch ohne Untertitel. Sie sollten deshalb schon sehr gut Englisch verstehen können, um die gesprochenen Informationen mitzubekommen.

Ansonsten hilft nur das Warten auf die deutsche Version, die in Kürze erscheint. Hier soll komplett die Sprache

synchronisiert werden.

Der technische Aufwand brems den Spielfluß ein wenig. Bevar der Raum gewechselt, ein Satz gesprochen oder ein Gegenstand benutzt ist, surrt erst einmal das CD-ROM-Laufwerk. Bei Double-Speed sind die kleinen Wartepausen durchaus erträglich, aber die Fingerrümpel-Sekundchen löppern sich zusammen – zudem sich die Geschwindigkeit der Zeichentrick-Animation nicht ändern läßt: Will man schnell von Punkt A von Punkt B flitzen, läßt sich die Gemächlichkeit der Helden-Bewegungen nicht dynamisieren.

Die Bedienung wurde gegenüber »King's Quest 6« vereinfacht und erinnert jetzt gewaltig an die »Kyranidix-Adventures von Westwood. Verben oder Kammando-Icans gehören der Vergangenheit an; mit dem Cursor werden alle Aktionen abgewickelt. Der Mauszeiger hat die Form eines Zauberstabs, den Sie übers Bild bewegen. Deutet er auf ein Detail, mit dem man etwas onstellen kann, flackert der Cursor verörlersch. Im Gegensatz zu früheren Sierr-Adventures mocht der blinkende Cursor klar, ob Teile der



Im ersten Kapitel müssen Sie einem durstigen Geist helfen und den Sinn von Puzzle-Diagrammen deuten



»Rosella wurde in einen Troll verwandelt und beobachtet die wenig vertrauenswürdigen Kachküne im Untergrund



im Wettbewerb

Wer die hohen Harmonie- und Niedlichkeits-Werte von King's Quest 7 nicht verträgt, ist reif für Hafnarr Malcolm. Der »Bösewicht-Alternativheld« von Kyranidia 3 reißt gemeine Witze und schwandelt sich durchs Leben – wahlruender Kontrast zu Mama Valance und ihrer Befullichkeit. Wenn Sie Film-Feeling mit »echten« Schauspielern und rauher Detektiv-Story erleben wollen, ist die Anschaffung von Under a killing Moon überlegenswert. König des humorvollen Abenteuerspiels bietet LucasArts – Day of the Tentacle, das waren nach Spiele!

Day of the Tentacle	93
Kyranidia 3:	
Malcolm's Revenge	80
KING'S QUEST 7	76
Under a killing Moon	71
King's Quest 6	61



Der freundliche Totengräber hat uns aus der Grube gehievt



Die blauen Steine gehören alle in die dritte Reihe geklickt



Die Gegenstände im Inventar lassen sich genau betrachten

wir mit ihm auf die Stelle, an der er wirken soll. Manchmal lassen sich zwei Objekte zu einem neuen Gebilde zusammenfügen. Außerdem sollte man sich jedes Inventar-Mitglied genau ansehen. Dazu klickt man es über das Auge-Symbol, woraufhin eine Nahansicht erscheint. Hier können Sie den Blickwinkel stufenlos drehen, was manchmal nötig ist, um wichtig Details zu entdecken. So läßt sich ein Karb z.B. öffnen; erst durch eine Drehung sieht man das Getreidekorn, das in einer seiner Ecken liegt.



Zappa-Dong! Wer beim Finale zögert, wird von der Oberschuft vernübelt.

Hintergrundgrafik irgendwie benutzbar oder nur Dekar sind. Per Mausclick wird ein Gegenstand untersucht oder – falls mitnehmbar – dem Inventar einverleibt. Welche Aktion genau ausgeführt können Sie ebenso wenig entscheiden wie den Verlauf bei Dialogen; die Unterhaltungen laufen vallautamatisch ab.

Bewegt man den Cursor über einen möglichen Ausgang ins nächste Bild oder einen anderen Raum, verwandelt er sich in einen Pfeil, der in die entsprechende Richtung deutet.

Klicken Sie ein Objekt an, nimmt der Cursor dessen Form an. Um den Gegenstand einzusetzen, klicken wir mit ihm auf die Stelle, an der er wirken soll. Manchmal lassen sich zwei Objekte zu einem neuen Gebilde zusammenfügen. Außerdem sollte man sich jedes Inventar-Mitglied genau ansehen. Dazu klickt man es über das Auge-Symbol, woraufhin eine Nahansicht erscheint. Hier können Sie den Blickwinkel stufenlos drehen, was manchmal nötig ist, um wichtig Details zu entdecken. So läßt sich ein Karb z.B. öffnen; erst durch eine Drehung sieht man das Getreidekorn, das in einer seiner Ecken liegt.

boris schneider

Wer befürchtete, daß Sierra seinen Puzzle-Abbau bei King's Quest 7 fortsetzen würde, ist angenehm überrascht. Das Großhirn wird mehr angestrengt als bei den bisherigen Teilen dieser Serie und von einer reinen Lieb-und-Nett-Story haben die Entwickler auch Abstand gehalten. Wer sich noch an den Weichling Alexander erinnert, der in Teil 6 nach nicht mal eine Blume pflückte, ohne extra dafür Erlaubnis einzuholen, ist über die Charakterisierung der Personen diesmal regelrecht dankbar.

Echten Adventure-Liebhabern bleibt aber doch ein schaler Geschmack im Mund zurück. Für Fortschritte in Grafik, Sound und Bedienung werden immer mehr klassische Elemente geopfert. Meine übliche erste Aktion bei Sierra-Adventures, das Raufsetzen der Spielfiguren-Geschwindigkeit aufs Maximum, versagt hier und führt prompt zu Bißspuren in der Maus. King's Quest 7 ist ein technisch virtuelles Familienspiel mit Pfiff, das Puzzle-süchtigen Adventure-Freaks aber ein wenig lustlos vorkommt.

Das Spiel ist in sechs Kapitel unterteilt, in denen Sie abwechselnd die beiden Heldeninnen steuern. Als verlockenden Service darf man beim Anlegen eines neuen Spielstands wählen, mit welchem Abschnitt es losgehen soll. Wer an einer Stelle hängenbleibt, kann sich damit zum Beginn des nächsten Kapitels vormogeln. Ähnlich wie bei »Under a killing Moon« ist allerdings die Versuchung groß, daß man leichtfertig spickt und sich damit den Spielspaß ruiniert.

Sierra hat King's Quest 7 ganz massiv als »Spiel für die ganze Familie« propagiert. Der Herzigkeits-Grad der Prinzessinnen-Handlung ist deshalb ziemlich hemmungslos; wer zucker süßes Zeichentrick-Werk meidet, fühlt sich von der Mama-Tachter-Nettigkeit leicht genervt. Immerhin geht's nicht ganz so staffelig zu wie in früheren King's Quest-Episoden. Selbstiranie blitzt vereinzelt auf und vor allem Prinzessin Rosella wird mitunter ein flatter Spruch in den Mund gelegt. Mit den niedlichen Trallen, Häschen und anderen Akteuren können die erwachsenen Spieler auch den Nachwuchs vor den Monitor lacken. Ohne elterliche Hilfe sind Kinder aber überfordert; der spielerische Anspruch ist durchaus auf Erwachsene zugeschnitten. (hl)

king's quest 7 — princess bride

386/486
 Super VGA
 Soundblaster
 General MIDI
 Maus
 Joystick

Spieltyp	Adventure	Freies RAM: min. 4 MByte unter Windows 3.1
Hersteller	Sierra	Festplattenplatz: ca. 1 MByte
Co.-Preis	DM 140,-	CD-Belegung: ca. 610 MByte
Kopierschutz	-	Besonderheiten:
Anleitung	Deutsch: ausreichend	Unterstützung in sechs Kapitel, die direkt angewählt werden dürfen.
Spieltext	Englisch: wenig Text, aber viel englische Sprachausgabe. Deutsche Version in Vorbereitung. Für Fortgeschrittene	Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Windows 3.1 und Maus.
Anspruch		
Bedienung	Gut	
Grafik	Sehr gut	
Sound	Gut	

ACTION REPLAY

FREEZE POWER!

DIE PC-KARTE MIT DEN UNGLAUBLICHEN MÖGLICHKEITEN!!

VERBESSERTES
4
KARTE

DM 199,-

MANIPULIERE EINGEFRORENE GAMES UND GESTALTE EIGENE SPEZIAL-EFFEKTE, WIE Z.B. UNENDLICHE LEBEN, ENERGIE, ZEIT USW.; MIT SCREEN GRABBER, MUSIC GRABBER U.V.M.!

EINGEBAUTER CHEAT-FINDER

ACTION REPLAY HAT EINEN EINGEBAUTEN CHEAT-FINDER, DER ES ERMÖGLICHT, IN EINEM EINGEFRORENEN SPIEL CHEATS FÜR UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFEN, EIGENE FARBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE U.S.M. ZU FINDEN. DAS CHEAT-SYSTEM NUTZT UNBEGRENZTE MÖGLICHKEITEN. EINFACH DAS SPIEL DURCH TASTENDRUCK NEU STARTEN UND SIE SIND UNSCHLAGBAR. DIE GEFUNDENEN CHEATS KANN MAN FÜR EINE SPÄTERE BENUTZUNG AUF DISK ODER FESTPLATTE ABSPEICHERN. AUCH FÜR CD-ROM.

'FREEZER-FUNKTION'

EINFRIEREN EINES SPIELES AN EINER BELIEBIGEN STELLE UND ABSPEICHERN DES KOMPLETTEN SPEICHERS MIT PROGRAMM-INHALT AUF FESTPLATTE, WENN SIE DEN SPEICHERINHALT WIEDER LADEN, WIRD DAS PROGRAMM AB DER EINGEFRORENEN STELLE GESTARTET. IDEAL FÜR SPIELE MIT PASSWÖRTER ODER EIN SPIEL AN EINER SCHWIERIGEN STELLE ABSPEICHERN.

JETZT AUCH FÜR PROTECTED MODE

PC ACTION REPLAY V. 4 FUNKTIONIERT JETZT AUCH MIT 'PROTECTED MODE'-PROGRAMMEN EINSCHL. BEKANNTER (FIGHTER-)SPIELE UND EINER GANZEN HEIME VON UTILITIES !!! IN GRÜNDE MIT ALLEN '486'-GAMES.

'FREEZER-COMMANDS'

DIRECTORY, FORMAT AND SAVE COMMANDS SIND IM ACTION REPLAY ENTHALTEN, AUCH WENN DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE.

ORIGINAL DEUTSCHE VERSION

AUSLIEFERUNG MIT DEUTSCHER ANLEITUNG UND DEUTSCHER REGISTRIERKARTE FÜR DEN

ACTION REPLAY CLUB

(NOTLINE-UNTERSTÜTZUNG, INFORMATIONEN, NEUE CHEATS, NEUIGKEITEN, TIPS UND TRICKS U.S.W.) PC ACTION REPLAY V. 4 WIRD MIT EINER GANZEN MENGE VON SOFORT EINGATZUBEREITEN CHEATS (U. A. AUCH FÜR VIELE BEKANNTE FIGHTER-SPIELE) DELIVERT.

Ein Update für ältere Versionen (unter Version 4.1) des PC Action Replay's kostet 40,- DM. Für die FLASHROM-Version werden zusätzlich DM 20,- berechnet. Schicken Sie hierfür Ihr Action Replay komplett aus eine eins. Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkosten.

Benötigte System-Konfiguration: 386/486 (DOS 3.3 und höher)

REVENGER JOYSTICK-INTERFACE

NIEMAL HABEN SIE GEWARTET !! JETZT IST ENDLICH SCHLUS MIT DEN JOYSTICK-PROBLEMEN AUF WEM PC, WIR HABEN EIN PROGRAMMIERBARES INTERFACE ENTWICKELT, AN DEM MAN JEDES JOYPAID FÜR DAS "SEGA" "MEGADRIVE" ANSCHLIEßEN KANN. JEDE (RICHTIGS-) TASTE DIESES JOYPAID KANN NACH EINFACHER BELEGUNG (MITTELS KEYBOARD) EINE ODER MEHRERE TASTEN INNER PC-TASTATUR EMULIEREN, VORZUGSWEISE GEEIGNET FÜR VIELE BEKANNTE (FIGHTER-) SPIELE, DIE MAN SONST NUR MIT DER TASTATUR SPIELEN KANN, WIE Z.B. "STREET FIGHTER II" UND VIELE ANDERE.

INTERFACE DM 79,-

INTERFACE + COMPETITION PRO 6 BUTTON JOYPAID NUR DM 99,-

MK 4

ACTION REPLAY IST MENÜ-GESTEUERT, DABEIJAH EINFACH IN DER HANDHABUNG. INSTALLIERUNG INNERHALB VON MINUTEN DURCH "AUTO INSTALL"-FUNKTION.



BENUTZERSCHNELLWECHSELN, FUNKTION-CONTROLLER MIT 14 M. KABEL, FREEZER-TASTE, JETZT 486, UND SCHALTER FÜR DIE ZEITLUPE-FUNKTION.



KOSTENLOSE UPDATE-SOFTWARE !!

Ab Version 4.1 (aktuell freigegeben) hat das ACTION REPLAY ein integriertes FLASHROM. Dieses ermöglicht es, daß bei Erweiterungen einer neuen Version jeder Action-Replay-Reisender selbstständig ein Update von Diskette beschaffen kann. Das Update-Software ist erhältlich über viele Mailshops und PC-Händler oder direkt bei uns gegen Versandkosten.



PC AUSGABE 6/94: 'Auf diese Hardware haben Sie gewartet!'



DIESER ANBOTS IST NUR WENN SIE DAS ACTION REPLAY NUR BEI DER FIRMA DATAFLASH BEZIEHEN !!

DATAFLASH

24 STUNDEN BESTELLSERVICE 02822-68545

FAX 02822-68547
DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR. 34
40469 KLEINPAPEL
GERMANY



WIE MAN BESTELLT

ALLE BESTELLEN: DATAFLASH, Marktstraße 1, 40469 Kleinpapel, Tel. 02822-68545

VERSANDKOSTEN DM 10,- AUßERLAND EUR 20,-

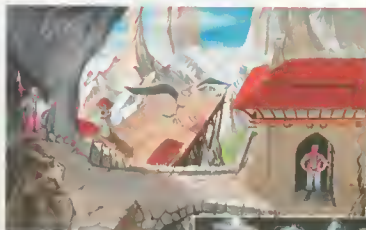


DIE HÖHLENWELT-SAGA

DER LEUCHTENDE KRISTALL

Unterirdisch lebt sich's besser; wenn nur nicht immer diese Eraberer aus dem Weltall wären... Zwischen Fantasy und Science-fiction stolpert ein Raumpilot durch einen hohlen Planeten.

Eric »Speedy« McDougal hat ein Problem: Er ist verliebt. Wäre ja nicht so schlimm, wenn die Angebetete vor einem Jahr nicht einfach spurlos verschwunden wäre. Die einzige Spur führt ihn zu einem unwirtlichen Felsbracken im All. Keine Lebewesen, keine Pflanzen, keine Luft – aber ein großes, scheinbar leerstehendes Raumschiff. An Bord ist ein Andraide namens Cal, der den armen Eric mit fünf unglaublichen Fakten konfrontiert. Erstens: Der unwirtliche Planet ist bewohnt, und zwar in riesigen unterirdischen Höhlen. Zweitens: Die menschenähnlichen Bewohner werden seit tausend Jahren von den »Drakken« unterdrückt. Drittens: Erics Freundin war in Wirklichkeit eine Agentin des Untergrunds, die den verlorenen Andraiden gesucht hat, weil dieser viertens eine Geheimwaffe ist, um die Drakken zu vertreiben. Bleibt nur



Ganz schön hell für das Innere einer Höhle – aber im Dunkeln könnte der Drache sicher nicht so zielsicher landen.



Labyrinth wie dieses werden durch den schleppenden Gang von »Speedy« zum langweiligen Atmosphärekiller

noch fünftens: Ohne einen geheimnisvollen »Leuchten den Kristall« ist Cal relativ nutzlos und muß auf der Oberfläche bleiben.

Eric hingegen steigt in die Höhlenwelt hinab, um nicht nur die Liebste, sondern auch einen ganzen Planeten zu retten.

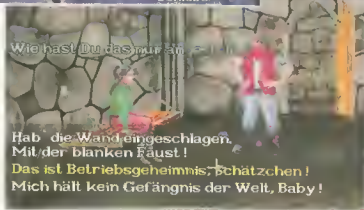
Nachdem diese tragische Geschichte über den Bildschirm geflimmert ist, übernimmt der Spieler in der »Höhlenwelt Saga« die Kontrolle über Eric, um ihn Adventure-gerecht

ans Spielziel zu lotsen. Dabei geht es zu wie von Sierra und Lucasarts gewohnt: Die Spielfigur läuft durch die Bildschirm, nimmt Gegenstände auf und spricht mit anderen Personen per Dialogmenü. Die Bedienung ist einfach: Ein linker Mausknopf bedeutet »gehen«, beim Druck auf den rechten Knopf erscheint eine Handvoll Icons, wenn sich der Cursor über einem Gegenstand befindet. Geraten Sie mit dem Cursor in die Nähe des oberen Bildschirmrands, rufen Sie eine Statuszeile auf, die das Inventar aller gefundenen Gegenstände sowie eine Landkarte und Funktionen zum Laden und Speichern enthält.

Die Landkarte entspricht nicht etwa einer detaillierten Karte, wie man sie bei so manchem Adventure braucht. Vielmehr ist es eine Übersichtskarte über den Kontinent Velmaar, auf



Klickt man mit dem rechten Mausknopf auf ein Objekt, erscheinen dazu passende Icons



Die Qual der Wahl wiegt hier besonders schwer, da oft alle Dialogvarianten gleich blöd sind.



im wettbewerb

Harte Konkurrenz im Adventure-Lager. »Death Gate« zeigt, was man an knackigen Puzzles in einem Grafik-Adventure unterbringen kann – zur Zeit leider nur auf Englisch. Bei »Kyandia 3« geht's hingegen kamisch zu; hier sorgt die Story für den Spielspaß. »Under a Killing Moon« hat hingegen technisch diverses neues zu bieten. In allen drei Punkten hängt die Höhlenwelt etwas durch und bietet nur durchschnittliche Kost. Trotzdem ist es um Klassen besser als das völlig unlogische und vermurkte »Return to Ringworld«.

Death Gate	82
Kyandia 3	80
Under a Killing Moon	71
DIE HÖHLENWELT	62
Return to Ringworld	39

DER BAULÖWE

Nicht zu verwechseln mit dem »König der Löwen«: Diese Windows-Wirtschaftssimulation hat soviel Dynamik wie ein Studentiger beim Mittags-schlöfchen.



Wem Habbys wie Tomaten züchten oder angeln immer noch zu stressig und hektisch sind, sollte sich mal als »Baulöwe« versuchen. Wäfür andere Dichter 100 Seiten Handbuch brauchen, lößt sich vereinfacht auch in einem Absatzchen beschreiben: Klicken Sie im Personal-Menü an, wieviele Leute Sie einstellen wollen. Klicken Sie im Ausrüstungs-Menü an, welche Apparillos Sie kaufen wollen. Klicken Sie im Auftrags-Menü an, welchen Auftrag Sie annehmen wollen. Dann geben wir ein Angebot ab und legen uns schlafen... halt, nicht ganz! Bevar sich gnädig der Bildschirmschoner des Windows-Desktops bemächtigt, lassen Sie per Zeitraffer-Icon ein paar Spieltage geschwind vergehen. Dann erfährt man, ob die eigene Firma den Auftrag bekommen hat. Oder auch nicht. Und überhaupt: Who cares?

Falls Sie bislang nur mit schnuffigen, grafisch niedlichen und motivierenden Geldscheffel-Spielchen Marke »Transport Tycoon« Bekanntschaft gemacht haben, sorgt die nüchterne Aufmachung des »Baulöwen« zunächst für leichte Schläfrigkeit. Ordentlich und übersichtlich sind sie ja, die Menüs, aber größere Motivationsmengen lassen sich aus der Aufmachung nicht schöp-

◀ Schaffe, schaffe, Häusle bau: Wie wär's mit einem Obdachlosenheim?

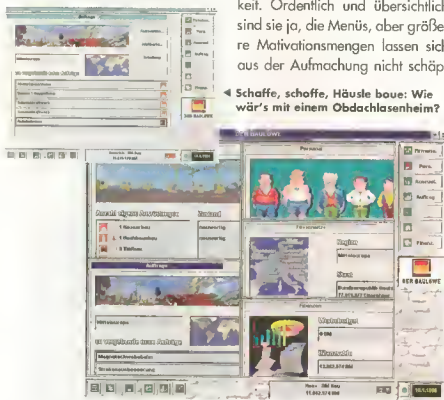
fen. Wenn ein Bauauftrag mal läuft, geschieht dies still und leise im Hintergrund. Nüchterne Rückmeldungen gib'ts nur bei Problemfällen; fröhlich klappernde Betonmengen und wuchernde Rohbauelemente werden dem stolzen Immobilien-Manager nicht gegönnt.

Wir scheffeln immer mehr Geld, eröffnen neue Firmensitze und dealen weltweit mit Grundstücken. Bis zu vier Spieler können nacheinander ihre Züge machen. Zur Auflackerung gib'ts drei Schwierigkeitsgrade und mehrere Spielziele (z.B. »Raffen Sie Immobilienbesitz im Wert von X Mark«). Da durchfahren den geplagten Mieter wohlige Schauer – und seine Bude schmückt er mit dem »Baulöwen«-Poster aus der Packung. (hl)

heintrich lenhardt

Das sollte uns zu denken geben: Jedes neuzeitliche Mathe-Lernprogramm ist mehr auf Spielspaß erpicht als diese »Wirtschafts-Simulation«. Die Thematik mag ja realistisch umgesetzt sein und die Windows-Menüs sind auch echt toll aufgeräumt, aber der Spielwitz ist ebenso dünn gesät wie preiswerter Wohnraum in Ballungsgebieten. Geduldig klicken Sie sich durch die Zahlenwüsten und üben sich oft im Warten. Material, dringend benötigtes Personal oder interessante Aufträge sind oft nicht verfügbar. Ganze Spielwochen verge-

gehen mit dem Hoffen auf bessere Zeiten bzw. Angebote. Das mag in der Baubranche nicht viel anders sein, aber ab eine Spielumsetzung nun gar sa trackenen Knäckebrat-Chorme haben wußt, si dahingestellt. Lediglich Fans von puritanischen Geldscheffel-Programmen sind zufrieden. Wer einen Hauch Abwechslung oder gar motivierende Anreize ersehnt, däst hingegen mit der Maus in der Hand ein. Abschreckklasse »Muß ich das wirklich spielen?« – da stecken wir die 120 Mark doch lieber in unseren Bausparvertrag.



Bei höheren Auflösungen kann man nett mit den einzelnen Menü-Fensterchen spielen



der baulöwe

386/486 VGA Super VGA Soundblaster Maus

Spiel-Typ Wirtschaftssimulation
Hersteller Software 2000
Ca.-Preis DM 120,-
Kopierschutz -
Anleitung Deutsch; befriedigend
Spieltext Deutsch; gut
Anspruch Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung Gut
Grafik Ausreichend
Sound Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte unter Windows 3.1
Festplattenplatz: ca. 10 MByte
Besonderheiten: Drei Schwierigkeitsgrade; bis zu vier Spieler.
Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Windows 3.1.

40

Die brandneuen CD-ROM Spiele

COM
SOFT
VERSANDHANDEL

CROSS
Computersystems GmbH
Laden & Versand

So finden Sie Ihr Spiel:

- 1: Action 2: Simulation e: engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport eid: deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Diverse d: komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

Knooper Weg 144 24105 Kiel

Tel. 0431-56 76 79

- 56 76 76

Fax. 0431-57 83 80

Mo - Fr 10.00 - 10.00 Sa 10.00 - 13.00

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund

Tel. 0231 - 53 11 334

- 53 11 335

Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

CD ROM SPIELE CD ROM SPIELE Neuigkeiten und Highlights der CD-ROM

7th Guest	eid	3	85.-	Lucas Arts Classic Advent.	d	7	98.-
Aces of the deep	d	2	79.-	Mad Dog Mc. Cree 2	a	1	54.-
Aegia, Guardian of the Fleet	e	2	79.-	Magic Carpet	d	1	89.-
Air Combat Classics	eid	7	85.-	Meniac Mansion 2 DOTT	d	3	85.-
Alone in the dark II	d	3	85.-	MegaRace	d	2	49.-
Antross World Cup Edition	d	2	79.-	Microcosm	eid	1	79.-
Archon Ultime	d	3	89.-	Monkey Island I	d	3	37.-
Armored Fist	d	2	87.-	Monty Python	a	7	72.-
Bazooka Sue	d	3	/	Nascar Racing	eid	2	82.-
Battlehawks	d	2	35.-	NHL Elshockey	d	4	79.-
Battle Isle II	d	3	75.-	Noctropolis	eid	3	89.-
Battle Isle II Erbe des Titan	d	0	49.-	Nomad	a	1	54.-
Banesteth Steel Sky	d	2	79.-	Oldtimer	d	7	82.-
Betrayal at Kronodor	d	3	65.-	Outpost	d	3	79.-
Bloodnet	eid	3	65.-	PGA Tour Golf	eid	2	88.-
Burning Steel Incl. Missionad	d	2	79.-	Patrizier	d	8	37.-
Burning Steel II	d	2	87.-	Pinball Dreams Deluxe	eid	2	69.-
Burntime	d	3	75.-	Pinball Illusions	/	2	/
Caribbean Desaster	d	2	85.-	Police Quest IV	d	3	77.-
Central Intelligence	eid	8	77.-	Privateer & Strike Comm.	eid	7	85.-
Chessmaster 4000	eid	8	67.-	Railroad Tycoon & Civil.	eid	7	69.-
Colonization	d	8	85.-	Raptor 1-3	eid	1	55.-
Comanche Incl. Mission 1&2	d	2	65.-	Ravenloft	d	3	66.-
Corridor 7 enh. Version	d	3	49.-	Rebel Assault	d	1	88.-
Creature Shock	eid	1	89.-	Scm & Max	d	3	94.-
Cybermania	e	2	79.-	Sca Wolf SSN 21	d	2	79.-
Cyberia	d	1	89.-	Sensible Soccer Int.	eid	4	36.-
Dark Legiona	d	3	85.-	Silent Service II	eid	2	29.-
Dark Sun	d	3	78.-	Sim City 2000	d	2	83.-
Oas Schwarze Auge I	d	3	88.-	Simon the Sorcerer	d	3	83.-
Oas Schwarze Auge II	d	3	74.-	Space Quest I	eid	3	29.-
Der Clou	d	3	75.-	Space Quest I - V	a	3	88.-
Der Plener + Extra Data	d	3	79.-	Star Crusader	d	3	85.-
Desert Storm	e	2	65.-	Star Trek 25th Annivers.	d	3	69.-
Dragonsphere	eid	3	85.-	Stronghold	d	3	79.-
Dragons Lair	d	8	79.-	Subwar 2050 Incl. Missions	d	2	89.-
Erben der Erde	d	5	79.-	Syndicate Plus	d	7	88.-
F1	eid	2	59.-	System Shock	d	3	74.-
F17A / F15 Strike II	/	2	49.-	Terminator Rampage	e	3	66.-
Falcon 3.0 Gold	eid	2	87.-	T.F.X.	d	2	79.-
Fantasy Empire	d	3	66.-	Thame Park	d	2	69.-
FIFA Soccer	d	4	66.-	Tie Fighter	eid	2	79.-
Gabriel Night	d	3	79.-	Tornado & Falcon 3.0	eid	2	85.-
Goblins 3	d	3	88.-	Transport Tycoon	d	2	89.-
Gunship 2000 + Scenery	eid	2	34.-	Transworld	d	1	24.-
Hell	d	3	75.-	U.F.O. Enemy Unknown	d	3	88.-
Höhlenwelt	d	/	97.-	Ultima 7 Bundle	d	7	94.-
Hurra Deutschland	d	7	66.-	Ultima Underworld 1 & 2	eid	7	84.-
Incredible Machine 2	d	8	79.-	Ultima 8 Incl. Speech Pack	d	3	77.-
Indiana Jones 3	d	3	35.-	US NAVY Fighters	d	2	87.-
Indiana Jones 4	d	3	79.-	USS Ticonderoga	eid	8	79.-
Inferno	d	8	89.-	Under a Killing Moon	eid	1	99.-
Iron Assault	eid	/	99.-	Voyeur	eid	7	79.-
Jungle Strike	/	1	89.-	Wake of the Ravager	eid	5	89.-
Kings Quest Coll. 1-6	e	3	75.-	Warcraft	eid	8	75.-
Kings Quest 7	e	3	88.-	Wing Armada	d	2	78.-
Legend of Kyandia 3	d	3	99.-	Wing Comm. 1 & 2 Deluxe	d	7	66.-
Leisure Suit Larry 6	eid	3	74.-	Wing Commander 3	d	1	99.-
Little Big Adventure	d	3	94.-	Wings of Glory	d	2	84.-
Little Devil	eid	3	59.-	Winter-Summer Challenge	eid	4	39.-

Magic Carpet
Netzwerkfähig bis
8 Spieler
Komplett
deutsch
nur **89.-**

**Beneath a Steel
Sky**
Komplett
deutsch
nur **79.-**

**Wing Commander
III**
Komplett
deutsch
nur **89.-**

**US NAVY
Fighters**
Komplett
deutsch
nur **89.-**

Creature Shock
Anleitung
deutsch
nur **89.-**

NASCAR Racing
Anleitung
deutsch
nur **89.-**

Sternenschweif
Das Schwarze Auge II
Komplett
deutsch
nur **74.-**

Battle Isle II
Komplett
deutsch
nur **75.-**

Cyberia
Komplett
deutsch
nur **88.-**

Earthsiege
Komplett
deutsch
nur **79.-**

Hell
Anleitung
deutsch
nur **95.-**

System Shock
Das 3D Adventure
Komplett
deutsch
nur **74.-**

**Under a Killing
Moon**
Anleitung
deutsch
nur **99.-**

Kings Quest 7
Das ultimative Abenteuer
Komplett
deutsch
nur **88.-**

Iron Assault
Anleitung
deutsch
nur **99.-**

**Transport
Tycoon**
Komplett
deutsch
nur **89.-**

Hattrick!
Komplett
deutsch
nur **84.-**

Ecstatica
ampl. ab 18 J.
Anleitung
deutsch
nur **99.-**

Mad Dog 2
Komplett
englisch
nur **79.-**

Kyandia III
Netzwerkfähig bis
8 Spieler
Komplett
deutsch
nur **98.-**

Woodruff
Komplett
deutsch
nur **75.-**

Dragon Lore
Komplett
deutsch
nur **69.-**

Dawn Patrol
Komplett
deutsch
nur **99.-**

**Erben der
Erde**
Komplett
deutsch
nur **75.-**

DOOM 2 84.- Utilities 1 45.- Utilities 2 45.-

Angabete freibleibend und unverbindlich solange der Vorret reicht.
Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angabete Preis
sind ausschließliche Vereandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto.
Die Verfügbarkeitsangaben müßen aus Zeitnot anfallen.

Versandkosten: Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nu
gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM), UPS NN zzgl. 17.- DM, be
Vorkasse zzgl. 10.- DM. PostNN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM
Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert!



DRAGON LORE

Alle Drachenfürsten fliegen... hoch! Bis auf einen: Der junge Werner muß sich erstmal als würdig erweisen, in die Fußstapfen seines Vaters treten zu dürfen.

Var langer, langer Zeit wurde das »Traumland« von Menschen, Elfen, Zwergen und Trolen bewohnt. Kleinere Streitigkeiten waren zwar an der Tagesordnung, doch echte Kriege gab es selten. Dann aber kamen die Orks, die Tod und Verwüstung mit sich brachten. Als letzte Rettung rückten die Überlebenden auf magische Weise ein großes Tal vor dem Zugriff der Orks. Dort wachten farn 13 Drachenreiter über die Geschehnisse der Menschen und bereiteten sich auf den Tag der Rache vor. Soweit die Theorie, aber in der Praxis gingen die alten Streitigkeiten weiter. In einer stürmischen Nacht besuchte einer der Fürsten Ihren drachenreitenden Papa. Der ahnte zurecht Schlimmes und ließ Sie mitsamt Windeln und Schnuller von seinem Diener in Sicherheit bringen. Eben volljährig geworden, ziehen Sie nun aus, die Nachfolge Ihres Vaters anzutreten.

Die Spielumgebung von »Dragon Lore« wird nicht in ständig neu berechneter 3D-Grafik dargestellt, sondern in Farm zahlreicher Standbilder. Beispielsweise sehen Sie var sich ein Haus und links davon einen kleinen Teich. Wenn Sie sich nun nach links drehen, wird eine neue Grafik geladen, welche in der Mitte den Teich und rechts ein Stück des



Hagen von Diakonov sieht nicht nur bitterböse aus – er ist es auch!

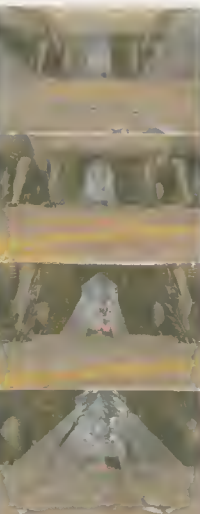
Die Spielumgebung von »Dragon Lore« wird nicht in ständig neu berechneter 3D-Grafik dargestellt, sondern in Farm zahlreicher Standbilder. Beispielsweise sehen Sie var sich ein Haus und links davon einen kleinen Teich. Wenn Sie sich nun nach links drehen, wird eine neue Grafik geladen, welche in der Mitte den Teich und rechts ein Stück des



Beim Kämpfen geht's in Echtzeit zur Soche, hier mit einem Hammer

Hauses zeigt. Beim Wechsel zwischen zwei Schauplätzen (z.B. Farm und Dolmenhügel) ist der zurückgelegte Weg in einer kurzen Animation zu sehen. Da man aber einerseits schrittweise herumstapert, andererseits animierte Sequenzen sieht, geht der Eindruck einer »echten« Welt verloren. Auch häufige Orientierungsschwierigkeiten tragen dazu bei: »Warum komme ich nicht durch das offene Tor?« – Weil der Winkel nicht stimmt. Also nach links, vorne, rechts und dann durchs Tor gehen.

Die Steuerung erfolgt vollständig per Maus, wobei sich der drachenförmige Cursor je nach möglicher Aktion ändert: Zeigt er zielstrebig nach vorne, können Sie in die entsprechende Richtung laufen. Befindet er sich über einem Gegenstand, so scheint er einen imaginären Ball aufzunehmen. Ein



Schön zu sehen: Das schrittweise Weiterschalten der Grafik.

Hammer weist auf manipulierbare Stellen hin, das Auge deutet etwas Verborgenes an. Im Inventar unseres Helden werden ihm Rüstungsteile angelegt oder eine Waffe in die rechte Hand gedrückt. Außerdem erfährt

Das prallgefüllte Inventar dient zusätzlich zum Erforgen von Lebens- und Zaubersenergie



im wettbewerb

Die schön gezeichneten Standbilder von Myst sind mit mechanischen Rätseln vollgestopft, es gibt aber keine Charaktere wie bei Dragon Lore. Durch die detaillierte 3D-Grafik von Under A killing Moon bewegt man sich

stufenlos, allerdings wird dies nur selten für richtige 3D-Puzzles genutzt. Ganz anders zeigt sich Ultima Underworld 2, das eigentlich ein Rollenspiel ist, aber trotzdem räumliche Knobelgaben bietet. Inspektor Zebok ist ein CD-ROM-Adventure mit technisch guten Videoclips, fällt aber ansonsten nur durch seinen unfreiwilligen B-Movie-Charme auf.

Ultima Underworld 2	94
Myst	73
Under A killing Moon	71
DRAGON LORE	69
Inspektor Zebok	42

man, wieviel Lebens- und Zauberenergie gerade vorrätig ist. Aufgenommene Gegenstände können jederzeit benutzt oder wieder weggeworfen werden. Letzteres führt auch bei schweren Objekten zu einer Flugbahn, welche der eines in den Sturmwind geworfenen Stücks Pappe gleicht.

Mit gezückter Waffe in der Hand führt das Drücken der rechten Maustaste zu Streichen und Hieben. Während die Anleitung zwar lang und breit von den Fürsten und ihren Drachen erzählt, schweigt sie sich über die diversen Waffen und Schlagvarianten aus. Werden Sie getroffen, wackelt der Bildschirm ein wenig, bei eigenen Treffern spritzt beim Gegner Blut; interessanterweise bluten im Traumland auch die Skelette. Ist der Gegner besiegt, plündern Sie fröhlich dessen Inventar. Beim Nahen eines potentiellen Gesprächspartners sollte man seine Waffe tunlichst wegstecken, sonst wird der freundliche Rechtsklick als Aggression bewertet. Nach dem »Ans-



Dieser Drachenfürst ist nicht so ganz von uns überzeugt – wir waren zu friedfertig...

sprechen« erscheint der ansonsten eher durchschnittlich hingepixelte Konversationspartner in einer detaillierten Nahaufnahme und läßt seine Sätzchen als Text- oder Sprachausgabe los. Interaktion ist bei den Gesprächen nicht möglich, man erhält nur Informationen oder Aufgaben.

Kurz nach Beginn des Spiels kommt Werner zu einem Steinkreis, in dem Abbilder der Drachenfürsten vor ihrem jeweiligen Thron stehen. Dadurch machen die Fürsten deutlich, ob sie sich bei der nahenden Abstimmung für oder gegen Werner entscheiden werden. Einige neigen eher der gewaltsamen Konfliktlösung, andere der Weisheit zu. Beispielsweise kann ein gewaltbereiter Fürst zu Ihnen überschwanken, wenn Sie einen den Weg versperrenden Riesenhund töten. Sein die Klugheit betonender Kollege aber wird sich von Ihnen abwenden – weshalb konnten Sie nicht



Links sehen Sie dieselbe Person in der normalen Grafik, rechts nach Gesprächsbeginn

einfach die Hundepfeife benutzen?

Trotz rollenspieltypischer Details wie Lebensenergie, Bewaffnung und Kämpfe ist Dragon Lore ein Adventure, das Lösen von Puzzles steht im Vordergrund. Diese sind allerdings nicht sonderlich komplex und beschränken sich über-

wiegend auf den momentanen Schauplatz: Wenn irgendwo ein Tor zu öffnen ist, findet sich auch der zugehörige Schlüssel gleich in der Nähe. Außerdem gibt es im wesentlichen nur zwei Arten von Rätseln: Im richtigen Moment zaubern oder einen Gegenstand A mit einem Objekt B benutzen. Gezaubert wird, indem unser Held sein magisches Buch in die Hand nimmt. Neue Sprüche lassen sich ins Buch übertragen und fortan durch Anklicken der richtigen drei Runen loslassen. Neben

friedlichen Zaubereien wie »Tür öffnen« hält der Magieschmökler bald auch Aggressiveres à la »Gifwolke« parat. Trotz einiger logischer Bugs bringt Dragon Lore viel Atmosphäre rüber. Die Hintergrundgrafiken reichen von »Beleidigt das Auge nicht« bis zu »Bildschön – das rahme ich mir ein!«. Die Musikunterma- lung hingegen tritt zugunsten von Umweltgeräuschen wie Grillenzirpen oder Windrauschen zurück.



Per Zauberrunen wird das Sprücheklappen leicht gemacht

jörg langer

Oh weia, Logikfehler en masse: Da bringt man eine riesige Steinkugel ins Rollen und kann sich gerade nach vor ihr in Sicherheit bringen – aber das hinter uns herstapelnde Skelett bleibt unbehellig. Oder ein Spinnennetz läßt sich nur per Flammenball-Zauber beseitigen, nicht aber durch konventionelles Feuer. Daß man oftmals unbeabsichtigt einen Kampf anfängt, indem man mit der Waffe in der Hand einen Gesprächspartner anklickt, ist auch nicht gerade tall gelöst. Nach besser: Spricht man den Ge-

schundenen erneut an, sogt der unbeindruckt wieder sein freundliches Sätzchen auf (»Werde dich bei der Wahl unterstützen!«, bevor er auf uns lasgeht – das paßt auf keine Drachenhaut).

Van mehreren Schönheitsfehlern dieser Art abgesehen, hat Dragon Lore einiges zu bieten: Abwechslungsreiche Schauplätze, schöne Monster und viel Atmosphäre. Wären die Puzzles kniffliger, logischer und die Rollenspiel-Elemente nicht so beschränkt, würde mir Dragon Lore richtig Spaß machen.



dragon lore

386/486	VGA	Soundblaster	5.25er Pro	Mouse
Spieler-Typ	Adventure	Freies RAM: mind. 570 KByte + 2 MByte EMS/XMS Festplattenplatz: ca. 8 MByte CD-Belegung: ca. 1200 MByte (2 CDs)		
Hersteller	Cyru / Mindscape	Besonderheiten: Deutsche Version (inkl. Sprachausgabe) in Vorbereitung. Mix aus Rollenspiel und Adventure.		
Ca.-Preis	DM 130,-	Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.		
Kopierschutz	–			
Anleitung	Englisch; bedienfähig			
Spieltext	Englisch; mittelschwer (deutsche Version in Vorbereitung)			
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene			
Bedienung	Bedienfähig			
Grafik	Gut			
Sound	Bedienfähig			



VOYEUR

Peeping ROM: Im Umfeld des Präsidenten in spe herrscht ein munteres Treiben und Intrigieren. Erwischen Sie beim Spannen die richtigen Videoclips, um den Aufstieg von Reed Hawke zu verhindern?

alzauge sei wachsam: Mit dem Teleskop beobachten wir nicht Mand und Sterne, sondern das stattliche Anwesen von Reed Hawke, Industriemagnat und potentieller Präsidentschaftskandidat. Am nächsten Montag will er

verkünden, daß er für das höchste Amt der USA antritt – wenn Sie nicht vorher den guten Mann zu Fall bringen. Dazu muß man keineswegs barscheln oder enghalmeln; Reed Hawke ist unter Garantie ein böser Bube. Sagen zumindest die Jungs van der Staatspolizei, und die lügen bekanntlich nie. Was zur Überführung nach fehlt, ist ein Videobeweis, der Hawkes Ansehen in der Öffentlichkeit ruiniert. Also platziert man Sie in einem Apartment gegenüber der Villa und rüstet Sie mit viel Kaffee, Kartoffelchips und einer Zoom-gewaltigen Videokamera aus: Alles, was wir in den Fenstern des Anwesens erspähen, wird automatisch aufgezeichnet.

Ihr voyeuristisches Treiben sieht im einzelnen so aus: Mit der Maus an den einzelnen Fenstern der Hawke-Residenz entlangscrollen und beten, daß sich der

Was macht man nicht alles, damit die Credits gelesen werden: Schon im Vorspann wirft Varzimmer-Babe Chantal einen Kerl auf die Couch.



»Nicht jetzt, Schützchen...« – Ein echter Computer-Fan läßt sich nicht so leicht von seinem Laptop lösen.

Cursor in ein Symbol verwandelt. Das bedeutet nämlich, daß wir hier per Klick etwas erleben können. Ein Auge deutet ein Videoclip an, das Ohr signalisiert Audio-only-Dokumente zum Mitlauschen. Bei der Lupe dürfen Sie den Raum genauer untersuchen und finden mit etwas Glück ein Beweismittel: Mit dem Cursor das Zimmer abklappern, bis dieser sich verwandelt; dann erneut klicken und die entdeckte Information wird sichtbar. Um Hawkes Kandidatur zu vereiteln, müssen Sie zunächst belastendes Videomaterial aufzeichnen und dann die Polizei rufen – das war's. Wenn Sie einen Hinweis finden, daß Hawke affensichtlich die Liquidation eines anderen Gasts plant, können Sie das Opfer warnen. Sie haben nur bis Samstagabend Zeit, um dem Bäsewicht ins Handwerk zu pfluschen. Eine Vayeur-Spielsession dauert deshalb maximal ein halbes Stündchen; egal, ob Sie nun gewinnen oder verlieren.

Wer jetzt ins Grübeln ab das spielerischen Anspruchs gerät, zaubert völlig zu Recht Sorgenfalten auf seine Denkerstim. Vayeur ist ein reines Ausprobier-Spiel: Sie müssen zum richtigen Zeitpunkt Glück genug haben, um bei den richtigen Fenstern Mäuschen zu spielen. Wer z.B. um 10 Uhr am Samstagmorgen die Küche beobachtet, kann nicht gleichzeitig das Videoclip fürs Schlafzimmer sehen, das für diesen Zeitpunkt vorgesehen ist. Das Handbuch fleht den Spieler deshalb geradezu inbrünstig an, auch bei erfolgreichem Durchspielen (...was schon beim ersten Anlauf kein Problem ist) mit anderen Fensterreihenfolgen erneut laszulegen.

Ein wenig Kombinationsgabe ist nur gefragt, um herauszu-



In diesem Menü rufen Sie die Polizei, warnen einen Gast oder sehen sich alle Videos und Beweise nochmal an



Ein Auge verrät, daß hinter diesem Fenster eine Videoszene auf Sie wartet

BATTLEDROME

Heavy Metal bis zum Abwinken: Dynamix rüstet zu einer neuen 3D-Robaterschlacht.

Die angeschlagene deutsche Stahlindustrie wäre in Nullkmanix saniert, wenn es die mamentane Spieleflut an Kampfrobotern in Wirklichkeit geben würde. »Battledrome« von Dynamix unterscheidet sich auf den ersten Blick wenig von »Earthsiege« aus gleichem Hause, das wir im Vormonat testeten. Thema des Spiels: Zerlegen Sie mit Ihrem Roboter das Maschinchen des Kontrahenten. Doch Schraubenzieher und Hammer sind passé, denn die Programmierer griffen tiefer in die Werkzeugkiste und zauberten sa schnieke Accessoires wie Laser, Blaster, Raketenwerfer oder Minen hervor, mit denen sich ein Blechkamerad prima zu einem qualmenden Haufen Altmittel verarbeiten läßt. Erst einmal muß ein »Herc« genannter Roboter ausgesucht werden, der in madischen Modellvariationen vom flatten »Baretta« bis zum martialischen »Slayer« vorliegt. Da nicht jede Maschine von unerfahrenen Piloten gesteuert werden darf, ist man zuerst auf die kleineren Modelle beschränkt. Sie wählen ihren Traumkolos aus und schrauben dann die wichtigen Teile wie Panzerungen, Schilde, Matar und einen strahlungsamen Reaktor hinein, damit es im Winter nicht zu kalt wird und die Laserwunden immer genug Saft haben. Derartig ausgerüstet stürzt man sich erwartungsfroh in die Verhandlungen mit möglichen Gegnern. Hier wird ausklamüsert, welche Waffen verwendet werden dürfen, wie groß das Spielfeld der Arena



Das Arsenal der Maschinen reicht von »schnell und schwach« bis »groß und vernichtend«

Florian Stangl

Happia, hab' ich etwa vergessen, die Hintergrundgrafik einzuschalten oder gibt's wirklich keine? Aber es hilft kein Suchen und Tastendrücken, bei der Grafik wurde einfach radikal gespart. Außer den nett anzusehenden Robotern ist nicht viel las in der Arena.

Spielerisch sieht es gleichfalls düster aus. Mit einem menschlichen Gegner wird Battledrome kurzfristig spaßig; zumin-

dest sobald beide Kontrahenten die vertrackte Steuerung kapiert haben. Doch läuft dies dann meist auf ein kurzes Feuerduell heraus - wer mehr Energiereserven hat, gewinnt. Bei »Earthsiege« hat die 3D-Robaterschlacht dank abwechslungsreicher Missionen und anderer Features besser funktioniert. Die zu reinen Prügelknaben degradierten Battledrome-Blechkamper gehören dagegen zum Altsien.



Noch stetzt er mutig umher, doch gleich geben wir dem Roboter Zunder

ist und ob dort Lasertürme die Streithähne zusätzlich unter Feuer nehmen.

In der Arena sieht man zuerst einmal ziemlich wenig, neben den Cockpitanzeigen dominiert schlichtes schwarz den Bildschirm. Der eigene Roboter wird wie die Hercs aus »Earthsiege« gesteuert, also am besten mit einer Kombination aus Tastatur und Joystick. Mit drei Tasten stellt man die Energieverteilung ein; stärkt also die Schilde, wenn der Gegner zu aufdringlich wird oder gibt den Matoren mehr Energie, damit man die Position schneller wechseln kann.

Strafen brummt der unsichtbare Schiedsrichter auch für das Verlassen des Spielgebiets und die Verwendung von Waffen auf, die vorher vertraglich ausgeschlossen wurden. Der Sieger erhält eine Prämie, die er für stärkere Waffen oder eine Roboter-Reparatur verwendet. Witziger als das Versprochen computergesteuerter Hercs ist das Spiel gegen einen menschlichen Kontrahenten, der sich per Modem, Null-Modem oder Netzwerk beteiligen kann. (fs)

battledrome

386/486
VGA

Soundblaster

General MIDI

Maus

Joystick

Spieler-Typ Hersteller Co.-Preis Kopierschutz Anleitung Spieltext Ansprech Bedienung Grafik Sound	Actionspiel Dynamix DM 120,- ~ Englisch; gut Englisch; leicht Für Einsteiger und Fortgeschrittene Befriedigend Ausreichend Gut	Freies RAM: min. 450 Kbyte + 2 MByte EMS/XMS Festplattenplatz: ca. 9 MByte Besonderheiten: Zwei-Spieler-Modus per Modem, Nullmodem oder Netzwerk. Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM und Joystick.
--	--	--

Von Deutschlands
führenden Fußballfans empfohlen:

Hattrick!



...ist wie ein direkt verwandelter Eckstoß

HATTRICK!-Die Fußball-Management-Simulation der 90er...

Spielbare Demo für PC
und AMIGA gegen
Einsendung von DM 6.-
in Briefmarken

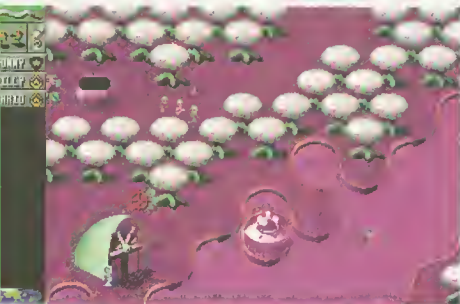
*Kreativ
statt
amtlich*



Ikaron Software GmbH
Postfach 1760 • 52019 Aachen

Telefon: (0241) 911 971

Telefax: (0241) 911 911



Ulla ist die Alien-Welt: Einsätze außerhalb der Erde zeichnen sich durch würzige Farbgebung aus.

Die Pixel-Männchen spielen wieder Krieg: Zynisch wie sein indizierter Vorgänger geht das Action-Strategiespiel von Sensible Software in die 2. Runde.

Tja, wa ist Satire noch kamisch und wa beginnt der böse Zynismus, der zarte Seelchen verletzt und als Geschmacklosigkeit durchgeht? Mit Humor hat man es bekanntlich in deutschen Landen besonders schwer; var allem die Jugend muß vor mißverständlichen Boshafigkeiten bewahrt werden. Da half es dem englischen Computerspiel »Cannon Fodder« herzlich wenig, daß seine herbe Fassade nun wirklich nicht ernstgenommen werden wollte – die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften setzte das Geballer der Winz-Soldaten auf den Index. Merkwürdig



Gerade in den verzwickten Großstadt-Levels blickt man gerne auf die Übersichts-karte



Markierte Bodenplatten im Raumschiff sind bei Berührung sofort tödlich

CANNON FODDER 2

nur, daß indes die USK dem Action-Adventure »Ecstatica« die Altersempfehlung »ab 12« auf die Schachtel klebt. Da wird ja nur der Held von diversen Monstern gefesselt und bekommt wehrlos zappelnd von den sadistisch-graben Bäsewichten nach ein paar Bonus-Backpfeifen verpaßt. Alles ernst gemeint, garantiert kein Schwarzer Humor und deshalb wahnsinnig jugendfrei – alles klar?

Zurück zum Thema: »Cannon Fodder 2« ist da, (nach) nicht indiziert und Byte für Byte in den Fußstapfen des Vorgängers wandelnd. Sie steuern in 24 neuen Missionen, die wiederum in mehrere Sub-Aufträge unterteilt sind, einen Trupp Soldaten im »Lemmings«-putzig-look. Um eine Stufe zu schaffen, müssen Sie ein bestimmtes Ziel erreichen – mit mindestens einem Überlebenden. Sind die Aufgaben anfangs nach simpel, (»Alle Gegner vernichten«, »Sämtliche Gebäude zerstören«), befreien Sie später auch Geiseln und sorgen dafür, daß kein einziger Zivilist von den feindlichen Truppen ein Härchen gekrümmt bekommt.

Das klingt nicht nur sehr vertraut; Cannon Fodder 2 spielt sich auch haargenau wie der Vorgänger. Außer einem verschärften Schwierigkeitsgrad, neuen Levels und ein paar frischen Hintergrundgrafiken bekommt man nicht viele Überraschungen geboten.

Auch die Technik hat noch diesen heimeligen Amiga-Charme: Zwar scrollen die van aben gezeigten Landkarten ganz manierlich in der Weltgeschichte herum, aber Farbpalette und niedrige Auflösung halten den Blutdruck auf



Mächtig schwer: Unser Trupp wird auf der Insel safat von allen Seiten angegriffen.



im wettbewerb

Viel Action, etwas weniger Strategie: Das Mausclick-Gemetzel Cannon Fodder 2 spielt sich schon recht eigen und ist langfristig interessanter als ein »Ballern pur«-Titel wie Crime Patrol. Im Strategielager gibt es aber genug Programme, die durch den Echtzeit-Ablauf auch eine nette Prise Hektik reinbringen. Aktuell und höchst spielbar ist Interplays Warcraft. Gut angelegt ist Ihr Geld auch bei System Shock – vorausgesetzt, Ihnen gelüftet nach einer Mischung aus Action, Adventure und SF-Story. Fast gleichauf mit Cannon Fodder 2: Blackhawk von Interplay, flatte Plattform-Action mit ähnlichem Pixel-Charme.

System Shock	89
Warcraft	83
CANNON FODDER 2	73
Blackhawk	71
Crime Patrol	60



Das Kapern von Fahrzeugen taucht immer wieder auf: Rein ins Auto und Fußgänger jagen...



Halbmast (...die Hardware-Anforderungen sind dafür bescheiden. Nicht jeder braucht 16 MByte RAM...).

Die Steuerung verlangt nach einer geschmeidig rollenden Maus, sonst packt Sie angesichts des hektischen Treibens bald der Frust. Klicken Sie mit dem Cursor an eine bestimmte Stelle, damit Ihr Trupp dorthin läuft. Klickt man hingegen mit dem rechten Mausknapf auf eine Position, wird diese von Ihren Männchen unter Beschuß genommen. Halten Sie die rechte Taste gedrückt und betätigen zusätzlich die linke, setzt der Trupp eine Sanderwaffe ein. Auf der Anzeige am Bildrand legen Sie fest, ob es sich dabei um eine Granate oder eine Bazooka handelt. Der Vorrat an beiden durchschlagkräftigen Waffen ist begrenzt; durch das Aufsammeln



Zynisch wie gehabt: Im Hauptmenü stehen die »Kananenfutter-Rekruten« für weitere Einsätze Schlange.

heinrich lenhardt

Naja, wollen wir mal gnädig sein. Im Vorgänger steckten savielle neue Ideen, daß ich über den etwas uninspirierten Nachfolger nicht allzusehr mornen will. Cannon Fodder 2 ist - maralische Bedenken mal außen ver - für sich genommen ein spannendes und herausforderndes Spiel. Sa nervig der harte Schwierigkeitsgrad manchmal sein kann - Spielbarkeit und Abreagier-Faktor sind nicht von Pappe.

Über die Bedenklichkeit der passierlich zerplatzenden Pixel-Saldaten kann man immer noch diskutieren. Der eine hält's für Gewaltvernedlung, der andere nimmt die Intention der Programmierer wahr, bashaft mit dem Zynismus des Krieges zu spielen.

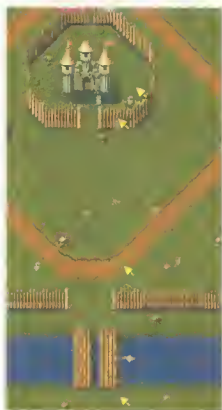
Das ist sicher nichts für Kinderhände, aber badenständiger englischer Humor, Marke extra-schwarz.

Der Frische-Faktor vom letzten Jahr ist etwas verfallen. Cannon Fodder 2 bietet praktisch keine spielerischen Neuerungen gegenüber Teil 1. Wünschenswerte Ideen wie detailliertere Auswirkungen der Beförderungen oder einstellbare Schwierigkeitsgrade wurden leider nicht realisiert. Sensible Software hat anscheinend irre viel vom Vorgänger verkauft und schnell mal seinen Fans neues Futter zusammenprogrammiert. Das ist im Prinzip nicht verwerflich, aber eine (preiswertere) Zusatzdiskette hätte diese Nachfrage genauso gut gestillt.

ganzen Level en bloc. Besonders auf der Suche nach zu demolierenden Gebäuden ist der kleine Fallplan ein treuer Helfer.

Des idyllischen Hauptmenüs mit der Speicherfunktion werden Sie hingegen nur nach Absolvierung einer kompletten Mission ansichtig.

Zu den neuen Szenarien gehören Alien-Raumschiffe, Ritterburgen und Großstädte im Chicago-1930-Stil, was spielerisch aber keine neuen Extravaganzen beschert. Wie beim Vorgänger darf man hier und da ein Vehikel entern, um größere Strecken schwebend oder fahrend zu überbrücken. Sie merken schon: Für Einsteiger klingt das alles recht bizarr und originell, aber der Altspieler nickt wissend, denn das hat er schon letztes Jahr mal auf der Festplatte gehabt. (hl)



Über die Brücke geht's zum Lustschloß, wo man eine Kiste mit Granaten aufammelt und damit das Damizil sprengt.



cannon fodder 2

286 386/486 VGA

Spiel-Typ

Hersteller

Ca.-Preis

Kopierschutz

Anleitung

Spieltext

Anspruch

Bedienung

Grafik

Sound

Action/Strategie

Virgeln/Sensible Software

DM 80,-

-

Deutsche befriedigend

Deutsch ausreichend

Für Fortgeschrittene und Profis

Gut

Befriedigend

Ausreichend

Freies RAM: min. 590 KByte

+ 128 KByte XMS

Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten:

Spielstand kann nach jeder Mission gespeichert werden.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM und Maus.

73



RETRIBUTION

Gaurnets vom ander'n Stern haben Menschen zum Fressen gern. In zahlreichen 3D-Missionen müht sich der tapfere Pilat, um solche kulinarischen Pläne zu sabatieren.



Die Grafik erinnert gar an Comanche, aber Retribution spielt sich wesentlich ruhiger

Kurz bevor die Menschheit sich endgültig den Goraus macht, kommen nette Außerirdische vorbei und bringen den Frieden. Zu schön um wahr zu sein, denn die Aliens haben nichts anderes im Sinn, als die Erdenbewohner zu mösten und irgendwann zu vernichten. Glücklicherweise wird dieser bodenlose Verrat durch einen schier unglaublichen Zufall aufgedeckt und Sie, ja genau Sie, müssen alle Kräfte aufbieten, um das große Fressen noch abzuwenden. Als Grünschnobel startet man on Bord des Außenposten Aphelion und wird von der oporten Blondine, die sich als Kommandantin entpuppt, auf die erste Mission vorbereitet. Danach besteigen Sie das Transportschiff »Coursa«, das Sie auf dem Planeten absetzt. Die 3D-Planetennäberfläche sieht den Voxel-Landschaften aus »Comanche« verflücht ähnlich. Gremlins »Logi-Scope« genannte Technologie vermittelt ein ähnliches Raumgefühl und schneidet die Bewegungsfreiheit des Spielers ziemlich ein. Der Gleiter kippt bei Kurven um nur wenige Grad ab, Loopings oder Rollen sind nicht möglich. Dafür wälzt sich das Kettenfahrzeug langsam über die Hügel oder plumpst mal in einen Krotter.

Am besten wird mit einem Joystick gesteuert, die Mous ist für das manuelle Zielen der Loser viel zu ungenau. Mit einer Taste werden die potentiellen Ziele für die Raketen aufge-

schaltet, mit anderen bestimmen Sie Geschwindigkeit und die verwendeten

Waffen, welche zum Teil ferngelenkt sind. Eine kleine Anzeige verrät die Höhe über dem Boden, damit Sie notfalls durch das Abtauchen in einen Canyon feindlichen Raketen entkommen, ohne am Boden anzudellen.

In den rund 50 Missionen worten Aufgaben wie das Zerstören gegnerischer Einheiten, Stellungen, Reaktoren oder das Aufsammeln eigener Wissenschaftler auf Sie. Allerdings sind die Einsätze streng linear aufgebaut: Entweder Sie schaffen es (dann geht es mit der nächsten Aufgabe weiter) oder Sie werden beim Scheitern in eine Legerholle versetzt und das Spiel ist somit abrupt zu Ende. Glücklicherweise darf noch jedem Einsatz gespeichert werden. (fs)



Glück gehabt! Diesen Wissenschaftler konnten wir retten.

florian stangl

Mahlzeit, liebe Aliens: Halte! euch lieber an leckere Erdlinge, denn der karge Nährwert von Retribution nähert sich der Fast-Faad-Grenze. Auf den Planeten sind keine grafischen Wunder zu finden: Es gibt zwar mehr Objekte als beim Voxel-Spiel Comanche, aber dafür geht's wesentlich gemütlicher zu. Action und Geschwindigkeit bewegen sich bei Retribution stets auf einem Level, bei dem sich niemand Sargen um seinen Blutdruck machen muß.

Trotz einiger Mängel in punkto Übersichtlichkeit sind einzelne Missionen wie das Aufsammeln der Wissenschaftler oder das Torpedieren eines Reaktors durchaus spannend. Die große Faszination will sich langfristig aber nicht einstellen,

denn andere Aufträge ziehen sich unnötig in die Länge, ohne daß viel passiert.

Story und Feeling würde ich zurückgehen lassen: Die Cut Scenes mit Vorgesetzten-Schwätzchen sind laienhaft und die mübe Intra dient offenbar nur als CD-Sättigungsbeilage. Die groß angekündigte Sprachausgabe beschränkt sich auf wenige Funksprüche, die traurig aus dem Lautsprecher geschellt kommen.

An guten 3D-Aktionspielen herrscht momentan wirklich kein Mangel. Retribution ist zwar nicht hoffnungslos schlecht, aber einfach zu bieder, um sich gegen die Konkurrenz von »Inferna« bis »Wing Commander 3« durchzusetzen.

retribution

386/486 VGA Soundblaster General MIDI Mous Joystick

Spieler-Typ	Aktionspiel	Frees RAM: min. 490 KByte + 2 MByte EMS/XMS
Hersteller	Gremlin	Festplattenplatz: ca. 2 MByte
Ca.-Preis	DM 120,-	CD-Belegung: ca. 120 MByte
Kopierschutz	—	Besonderheiten:
Anleitung	Deutsch; befriedigend	Grafisch abgespeckte Disketten-Version mit weniger Missionen in Vorbereitung.
Spieltext	Deutsch; gut	
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene	
Bedienung	Befriedigend	Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM und Joystick.
Grafik	Ausreichend	
Sound	Ausreichend	

47

VON ATTIC BIS VIRGIN

MIT UNS KÖNNEN SIE RECHNEN

IHR LEISTUNGSSTARKER TOP-DISTRIBUTOR UND HANDELSPARTNER

TESTEN SIE UNS

**KINGSOFT GMBH
GRÜNER WEG 29
52070 AACHEN
TEL 0241-15 20 51
FAX 0241-15 20 54**

DER KÖNIG DER LÖWEN

THE LION KING

Abteilung »für die ganze Familie«: Das Spiel zum aktuellen Disney-Kassensknüller sieht nicht nur herzergreifend niedlich aus. Die 10 Levels bieten abwechslungsreiche Jump-and-Run-Kast der gehabenen Klasse.



© Disney

An diese Szene können wir uns alle noch gut erinnern: Weihnachtszeit, die Sippe hackt beisammen, die Kinder langweilen sich spätestens nach dem Auseinandernehmen der Geschenke. Schwelt da nicht schon der vielzitierte Festtags-Familienstreß, der in krassen Fällen zu Amokläufen, Kettensägen-Massakern und brennenden Christbäumen führt? Da treibt man seine Bagage lieber ins Lichtspielhaus, denn beim neuen Disney-Zeichentrickfilm wird garantiert niemand enttäuscht. Wie schon der letztjährige Knaller »Aladdin« ist auch »Der König der Löwen« nicht nur für die Kids ein Anlaß zum Staunen. Virtuose Zeichentrickkunst in Verbindung mit einer angenehm zurückhaltend gezuckerten Story (...in der unsere phantasievollen Freunde vom »Spiegel« gar eine Ödipus-Aufbereitung erkannt haben wollen) entlockt auch Mamapapaapaama ein seliges Lächeln. Erfreulich pünktlich hat Virgin die PC-Umsetzung des Spiels zum Film vollendet. Heraus-

gekommen ist ein fröhlich-buntes und komplexes Jump-and-Run, das quasi 1:1 von den erfolgreichen Videospiel-Versionen übernommen wurde.

In den zehn Levels steuern Sie natürlich Simba, den feline Filmhelden. Die Spieldesigner folgen geschickt der Handlung, indem sie Simba im Laufe der Stufen altern lassen. Anfangs tappt nach ein niedliches Kätzchen über den Bildschirm; erst in den letzten Levels wächst der Kleine zur königlichen Löwengröße heran. Das wirkt sich auch auf die Steuerung aus: Klein-Simba kann springen, um Plattformen zu erklettern und Gegner zu plätten. Außerdem brüllt er andere Tiere an – nicht sanderlich furchterregend, aber um einen Affen zu erschrecken, vollkommen ausreichend. Mit dem Löwengebrüll lähmt man andere Tiere oder zieht ihnen Lebensenergie ab. Allerdings ist die Knurr-Power limitiert; beachten Sie stets die Bildschirmanzeige links oben.

Wichtig auch die Zusammenrall-Technik: Damit kullert der Nachwuchslöwe rasant durch die Pampa und baxt alle Tiere um, die sich in seinen Weg stellen. Als erwachsener Löwe kann Simba seine scharfen Krallen einsetzen, um gefährliche Widersacher zu bekämpfen.

Auf dem Elefantenfriedhof geht's düster zu



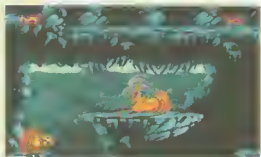
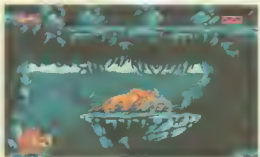
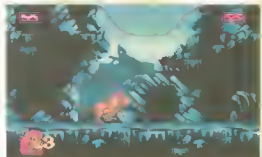
Klein-Simbas niedliches Geknurre wirft zumindest kleine Gegen-ner um



im wettbewerb

Virgin bewies schon mit Cool Spot Jump-and-Run-Kompetenz auf dem PC. Der König der Löwen bewegt sich auf ähnlichem Spiel-spaß-Niveau; die fette Disney-Lizenz dürfte ohnehin soße Verkaufszahlen garantieren. Do staunt die Konkurrenz: Dem hübschen Aladdin fehlt es etwas on Abwechslung. Lollypop ist nervtötend langsam und Devil Land eine konsequente Rundum-Katostrophe.

Cool Spot	76
KÖNIG DER LÖWEN	74
Aladdin	73
Lollypop	61
Devil Land	28



In späteren Levels präsentiert sich unser Held als ausgewachsener Löwe und rauft ausgiebig mit den bösen Hyänen

Käfersymbole sind begehrte Sammelstücke. Je nach Krabbelvariante erhalten wir Lebensenergie oder Brüllkraft zurück. In den Levels gut versteckt sind Extraleben und Continues. Außerdem sollte man die Simba-Symbole berühren: Beim nächsten Bildschirmleben-Verlust steigen Sie dann an dieser Stelle wieder ein und müssen nicht zum Levelanfang zurück. Ganz von vorne beginnen muß man erst nach dem Verlust aller Bildschirmleben und Continue-Optionen. Immerhin gibt es drei Schwierigkeitsgrade; auf der einfachsten Stufe haben Sie satte neun Leben und bekommen außerdem deutlich schwächere Endgegner zum Abschluß jedes Levels vorgesetzt.

Das Spiel beschränkt sich nicht auf übliche Jump-and-Run-

Kost. So entpuppt sich Level 4 z.B. als 3D-Sequenz, in der Simba einer Herde galoppierender Gnus ausweichen muß. Zwischendurch gibt es auch mal Mini-Puzzles zu lösen, Nashörner wer-

Mit kühnen Sprüngen geht's ran – auch wenn mal ein Nilpferdsschwanz als letzter Halt dienen muß

den als Wippen und Strauße als flattes Beförderungsmittel genutzt. Am Ende des Spiels steht schließlich das Duell mit Simbas bösem Onkel Scar an.

Anspielungen auf die Filmvorlage werden auch bei der Musik konsequent durchgezogen. Die Hauptthemen des ausgesprochen beschwingten Soundtracks geben den Klangteppich für die gezielten Effekte ab; vor allem mit einer Soundblaster-16-kompatiblen Karte klingt die Musik extra-knuffig. Simbas Kumpels Pumbaa und Timon bleiben im eigentlichen Spiel passiv, kommen aber in Bonusrunden zwischen den Levels zum Zuge. (hl)

heinrich lenhardt

Das Löwenspiel bringt einiges an Charme und Passierlichkeit von der Kinoleinwand rüber. Ein paar Farben mehr hätten bei der PC-Umsetzung freilich nicht geschadet, sehr offensichtlich diente hier die Mega-Drive-Version als Vorlage. Spielerisch wird das Rad nicht neu erfunden, aber kleine Gags frischen die übliche Hüpf- und Renn-Routine auf. Der eher sanft daherschnurrende Thrill-Faktor wird Ihnen keine schlaflosen Nächte bescheren, das Programm spielt sich einfach gut. Kinderfilm hin, drei Schwierigkeitsgrade her – der König der Löwen ist gar nicht mal so leicht. Ganz junge Spieler sind mit der ausgefeilten Steuerung überfordert und auch Papa kommt gut ins Schwitzen. Die Reaktionstests mit einer Messerspitze Puzzle-Anspruch dürften auch Fortgeschrittene ein ganzes Weilechen beschäftigen. Wer sich neun Leben gönnt und die »Continue«-Symbole fleißig sammelt, wird aber von größerem Frust verschont. Netze Löwenbändigung, sehr professionell und passierlich in Szene gesetzt.

Netze Löwenbändigung, sehr professionell und passierlich in Szene gesetzt.



der könig der löwen

386/486
VGA

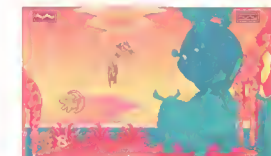
Soundblaster
S'Blaster Pro

Joystick

Spieler-Typ: Jump-and-Run
Hersteller: Virgin
Ca.-Preis: DM 100,-
Kopierschutz: -
Anleitung: Deutsch befriedigend
Spieltext: Englisch sehr wenig
Anspruch: Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung: Gut
Grafik: Gut
Sound: Gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 4 MByte
Besonderheiten:
Drei Schwierigkeitsgrade.
Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick.

74



Kleines Puzzle: Einzelne Affen müssen umgeschaltet werden, damit sie Simba in die gewünschte Richtung werfen.



Disney-Doppelfeature: Neben dem »König der Löwen« gibt diesen Monat auch »Aladdin« sein PC-Debüt. Das bedeutet nochmal eine Ladung Jump-and-Run mit feiner Animation.

Zitieren wir den großen deutschen Lyriker Klaus Lage: »1000 und 1 Nacht... dann hat es Zoom gemacht«. Gegen solche Bardengesänge der 80er Jahre weiß man wieder die Erhabenheit der Märchen aus 1001 Nacht zu schätzen. Da werden die Lampen gerubbelt, Prinzessinnen entschleiern und tückische Großwesire besiegt. Vor zwei Jahren plünderte Walt Disney das Aladin-Märchen erfolgreich – der Zeichentrickfilm »Aladdin« (nur echt mit den zwei »d«, sonst nix Copyright) räumte verdientermaßen in den Lichtspielhäusern ab.

In etwas frischerer Erinnerung ist »Der König der Löwen«, zu dem wir das adäquate PC-Spiel in dieser Ausgabe testen. Um den Disney-Fans die Kaufentscheidung möglichst schwer zu machen, legt Virgin zeitgleich auch die Software-Version von Aladdin vor. Nicht nur wegen der Trickfilm-

Wurzeln sind beide Titel recht ähnlich geraten. Auch Aladdin ist ein Jump-and-Run mit einer Prise Action. Wir steuern den Titelheld durch die Straßen von Agrabah, weite Wüsten oder die Kerker des Sultans – insgesamt 10 Levels werden geboten. Aladdin kann lau-

Unter Aladdins Plattform warten Apfel-Munition und ein Flaschengeist-Symbol darauf, eingesammelt zu werden

fen, springen, sein Schwert im Nahkampf schwingen oder mit Äpfeln werfen, solange der Vorrat an aufgesammelten Vitaminbomben reicht. Diverse Hilfsmittel erlauben weitere Manöver: An Wäscheleinen wird entlanggehangel, magische Seile dienen als Transportmittel. Zum Hüpfen und Angreifen dient je ein Feuernapf; per Spacetaste schalten Sie zwischen Säbel und Äpfeln als Waffe um.

Neben dem schmissigen Obst sollten Sie fließig Edelsteine einsammeln, die man beim Händler gegen Extraleben und Continue-Versuche eintauscht. Symbole des Äffchens Abu gewähren Zugang zu einer Bonusrunde, während Flaschengeist-Köpfe beim Spielautomaten am Levelende eingesetzt werden. Hier ergattern Sie mit etwas Glück weitere Bildschirmleben. Wird Aladdin von einem Sultan-Saldaten oder einem gefährlichen Tier gepekt, kippt er nicht gleich um. Das Flaschengeist-Gesicht am oberen Bildrand verrät, wieviel Treffer unser Held noch einstecken kann: Je besorgter der Blick, desto geringer die Lebensenergie-Reserven. (hl)

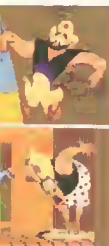
henrich lenhardt

Hmm... Aladdin oder König der Löwen? Kinabesucher haben's leichter; zwei Eintrittskarten sind durchaus erschwinglich. Außerdem ist das Timing beim Filmverleih besser – zwei Spiele zu Disney-Trickfilmen quasi gleichzeitig zu veröffentlichen, ist mäßig genial.

Beide Programme haben mit der Farbvielfalt ihre Probleme. Schöne Animationen und sauberes Scrolling, aber die Couleur-Patzen eines Sego Mega Drive wirkt auf dem PC-Mani-

tar nicht ganz so berühmt. Auch spielerisch gibt's keine großen Unterschiede; Aladdin ist minimal gridliniger, kompakter und Action-betanter. Der König der Löwen bietet auch mal kleine Puzzles, längere Levels und ist insgesamt etwas schwieriger.

Zwei gute Jump-and-Runs aus der Disney-Ecke, denen es lediglich am letzten Genialitäts-Feinschliff fehlt. Kaufen Sie im Zweifelsfalle das Spiel, bei dem Ihnen die Filmvariete besser gefallen hat.



Witzige Slopstick-Animationen entschädigen für die etwas karge Farbpalette

386/486
VGA

Soundblaster
Sylaster Pro

Joystick

Spiel-Typ	Jump-and-Run	Freies RAM: min. 570 KByte
Hersteller	Virgin	Festplattenplatz: ca. 5 MByte
Co.-Preis	DM 120,-	Besonderheiten:
Kopierschutz	Erträgliche Handbuch-Ablage	Drei Schwierigkeitsgrade.
Anleitung	Deutsch: befriedigend	Wir empfehlen: 486er
Spieltext	Englisch: wenig	(min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene	und Digital-Joystick.
Bedienung	Gut	
Grafik	Gut	
Sound	Gut	

73

Bestellannahme
Tel.
0911 306868
0911 306869
Fax:
0911 306866

Games on DISK

Magic Carpet CD
Original (C8243)
79.95 DM
Demodisk (D-500)
4.00 DM

Games on DISK

LIONKING 3.5" Disk
Original (V-501)
79.95 DM
Demodisk (D-501)
4.00 DM

Games on DISK

ALADDIN 3.5" Disk
Original (V-502)
79.95 DM
Demodisk (D-502)
4.00 DM

Games on DISK

BC RACERS 3.5" Disk
Original (V-503)
79.95 DM
Demodisk (D-503)
4.00 DM

Games on DISK

System Shock CD
Original (C8236)
99.95 DM
2 Demodisks (D-505)
6.50 DM

Games on DISK

Transp. Tycoon CD
Original (C8248)
99.95 DM
Demodisk (D-508)
4.00 DM

Shareware DISK

One must Fall CD / Disk
Vollversion (V-507/5070)
89.95
Shareware-Disk (D-507)
4.00 DM

Shareware DISK

Jazz Jackr. ++ CD + Disk
Vollversion (V-507/5070)
89.95
Shareware-Disk (D-507)
4.00 DM

Shareware DISK

Wacky Wheels CD/Disk
Vollversion (V-507/5070)
89.95
Shareware-Disk (D-507)
4.00 DM



TOPGAMES

11th Hour	C8223	118.95
1942	C8500	89.95
Aces of the Deap	C8224	89.95
Armored Fist	C8225	89.95
Battle Bugs	C8226	79.95
Bazooka Sue	C8501	89.95
Betrayal at Kondor	C8128	79.95
Bioforge*	C8227	99.95
Civilization & RT.	C8160	79.95
Colonization	C8502	98.95
Comanche (dt.)	C8175	99.95
Creature Shock	C8003	99.95
Crime Patrol	C8504	99.95
Cyberla*	C8503	99.95
Cyber War	C8505	109.95
Cyclamania	C8228	79.95
Cyclones	C8266	89.95
Dawn Patrol	C8229	89.95
Dark Forces*	C8408	89.95
Dar Patrizier	C8274	39.85
Dasent*	C8230	89.95
Discworld*	C8506	89.95
Doppelpass	C8232	89.95
Dragon Lore (Chap. 1)	C8234	89.95
Earthshole	C8235	89.95
Ecstasia	C8236	89.95
Formular 1 Grand Prix	C8251	39.95
Hell*	C8267	89.95
Höhlennwelt*	C8237	89.95
Inferno	C8238	99.95
Iron Assault*	C8508	99.95
Jungle Strike	C8509	79.85
Kings Quest VII	C8407	89.95
Last Dynastie*	C8510	89.95
Lagard of Kyrandia 3	C8239	99.95
Lemmings 3	C8240	69.95
Little Big Adventure	C8241	99.95
Lost EDEN	C8032	89.95
Magic Carpet	C8242	89.95
Margate	C8051	49.95
Menzoberranzan	C8400	89.95
Monkey Island 1 + 2	C8401	89.95
Nascar Racing	C9511	89.95
Noctropolis	C8243	99.95
Novastorm	C8244	89.95
Oldtimer	C8245	99.95
Outpost (dt.)	C8270	89.95
Panzer General*	C8112	89.85
PGA Tour Golf	C8209	99.95
Ran Trainar*	C8246	99.95
Robel Assault	C8025	69.95
Rise of the Robots	C8247	99.95
Sam & Max (dt.)	C8271	89.95
Simon the Sorcerer (dt.)	C8205	99.95
Star Crusader (dt.)	C8031	99.95
Star Trek-Next Generation*	C8112	109.95
Sternenschweif (DSA2)	C8102	99.95
Strike Com. & Privatier	C8147	109.95
System Shock Enhanced*	C8206	89.95
Superkarts*	C8513	99.85
Thame Park	C8078	89.95
Transprot Tycoon	C8248	99.95
Ultima 8 (dt.)	C8038	89.95
Under a Killing M.	C8213	99.95
Wing Com. 1+2 Deluxe	C8207	69.95
Wing Commander 3 (dt.)	C8272	109.95

Spiel des Monats

US Navy Fighter

Best.Nr.
520

bester
Flugsimulator
mit
wahnsinns
Grafik



Greatest Hits 94 II SUPER II
Apogee Total
EPIC Total
200 x id-LEVEL
Best Shareware
Best play. Demos

Solar Winds	C8411	29.95
Epic Pinball (13 Tische)	C8514	99.95
Depth Dwellers	C8412	49.95
Zone 66 (Shoof'em Up)	C8413	29.95
Raptor (Shoof'em Up)	C8414	59.95
Electro Man (Jump&Run)	C8415	29.95
Dr. Ripide (Swim&Dive)	C8416	49.95
Night Owl 11	C8417	29.95
Night Owl 12	C8418	49.95
Night Owl 13	C8419	59.95
Night Owl 14	C8420	59.95
Pegasus 4	C8421	49.95
Pegasus 5	C8422	49.95

ASTAT MEDIA

Am Steinhof Kreuz ZZ
90427 Nürnberg

Adresse

Zahlungsweise:

- ☐ Nachnahme, Zahlung bei Erhalt.
☐ Bargeld, Schack liegt bei.
☐ Bitte buchen Sie den Betrag von meinem Konto ab.

Meine Kundennummer

Zahlung von bestellter Bestellung

Hiermit bestelle ich folgende Artikel

Bankverbindung

KONTO

BLZ

BANK

Mit meiner Unterschrift bestätige ich die hier gemachten Angaben und Bestellungen

Alle Preise zzgl. 10DM Porto & Verpackung je Sendung. Lieferung Ausland nur gegen Vorauskassa zzgl. 18DM Porto. * Verfügbarkeit bitte erfragen! ** Limitierte Stückzahl!

WACKY WHEELS

Geht mir aus der Bahn, hier kommt der Pelikan! Bei Wacky Wheels jagen sich acht Turba-Tiere in ihren mörderischen Ga-Karts.

Nur wenige Shareware-Programmierer sind so gut, daß es die Vollversionen ihrer Titel mit Profi-Spielen aufnehmen können. Zu diesem erlesenen Kreis gehört auch Apogee, die uns zuletzt mit dem furiosen Boller-spaß »Raptor« überzeugten. Ganz anders geartet ist das neue »Wacky Wheels«, bei dem zwar auch geschossen, ansonsten aber mit Ga-Karts durch diverse Porcours gedüst wird. Das schöne am Shareware-Vertriebsweg: Sie sehen sich erstmalig die abgespeckte Fassung an und bestellen dann bei Gefallen die Vollversion, auf die sich auch unser Test bezieht.

Die Hintergrundgeschichte juckt niemanden, das Spielziel ist klar: Schneller zu fahren als die anderen doofen Tiere und am Ende jedes Rennens Erster zu sein. Am Anfang wählen Sie sich erst einmal durch die Spieloptionen. Sie können allein gegen sieben Computergegner antreten und bro-

Rennen fahren (sechs Levels mit jeweils fünf Pisten stehen zur Auswahl), die Bestzeit bei einzelnen Kurse unterbieten oder eine Entenjagd veranstalten: Hier versucht man, innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele motorisierte Enten abzuschießen. Dos »Schießen« – sa brutal sich das auch anhört – geht auf eine recht friedliche Art und Weise vor sich: Auf oder entlang der Rennstrecke tummeln sich niedliche kleine Igel, die man



Keine Gnade beim Zwei-Spieler-Duell: Wer zuerst schießt, lebt am längsten.



Start im Magenrot: Nach sind acht Fahrer eng beisammen

durch forsches Drüberfahren aufammelt. Jeder Igel beschert uns einige Schuß Munition, die wir per Feuertaste auf unsere armen Konkurrenten lasen. Wird ein Gegner während eines Standardrennens getroffen, dreht es ihn einige Male im Kreis.

Bei den Zwei-Spieler-Shootouts führt jeder Treffer zur punktetrichternden Explosion des Gegenübers.

Die acht Fahrer, unter denen man seinen Pilaten wählt, können unterschiedlicher nicht sein: Schnelle Pelikone, röhrende Elche und flossenschwenkende Haifisch-Rosier stehen bereit. Jeder hat einen kleinen Vorteil, etwa bessere Manövrierfähigkeit in sandigem Gelände. Die gewünschte Rundenanzahl (bzw. nötigen Treffer beim Zweikampf) lassen sich ebenso einstellen wie die Güte der Computerpilaten. Als Zusatzgimmick steht ein Kinder-Madus zur Verfü-



Jeder der acht Fahrer hat seine Besonderheit

joerg langer

Wer nicht zufällig das Nintendo-Varbild »Super Mario Kart« kennt, könnte Wacky Wheels auf den ersten Blick in den Fun-Rennspiel-Himmel heben. Witzige Fahrer, pfiffige Kurse, dauerndes Extrasammeln und Rumballern sind angesagt.

Allerdings hätte die Grafik schöner und var allem schneller sein können: Selbst bei mittlerer Detailfülle ruckelt's auf einem 50-MHz-Rechner merklich. Auf die Dauer ist es

zudem nicht sanderlich unterhaltsam, Runde um Runde gegen die Computergegner herunterzureißen. Doch mit einem menschlichen Gegenspieler geraten die Shaatouts zum genialen Pausenfüller. Wacky Wheels ist spritzig und spielbar, aber geduldige Spieler sollten nach abwarten. In Kürze soll Manic Medias vielversprechendes »Super Karts« erscheinen, bei dem ebenfalls 3D-Ga-Kart-Action im Mittelpunkt steht.

gung, bei dem der Fahrer nur für die Lenkung zuständig ist – das Gasgeben und Abbremsen wird vom Computer übernommen. Zudem können Sie entscheiden, ob mit starken oder eher moderaten Mataran gefahren wird: Erstere machen die ganze Rennangelegenheit schneller, sind aber vor allem in den Kurven schwieriger zu steuern.

Neben den schon erwähnten Igelassen lässt sich weitere Extras wie Dreier-Salven, Ölkannen oder Bomben einsammeln. Außerdem verursachen manche Fahrbahnmarkierungen einen Sprung Ihres Fahrzeugs bzw. einen kurzzeitigen Geschwindigkeitszuwachs. Abseits des normalen Straßenbelags gibt es Sand-, Gras- und Wasserflächen, welche die Geschwindigkeit des Go-Karts merklich drasseln. Drei normale und drei Bonus-Wettkämpfe stehen zur Auswahl, jeweils in fünf einzelne Kurse unterteilt. Wer am Ende aller fünf Kurse eines Rennens die meisten Siegpunkte gesammelt hat, darf aufs Siegertreppchen steigen und sich in der High-Score-Liste verewigen.

Sein größtes Spaßpotential entfaltet Wacky Wheels zu zweit: Im Split-Screen-Modus wird zwar die äußerst nützliche Übersichtskarte nicht mehr eingeblendet, dafür kann man jederzeit sehen, was der Gegner gerade so treibt. Nullmadem-verkabelte Piloten haben natürlich den gesamten Bildschirm zu ihrer Verfügung. (la)



Vielleicht bringt uns die Dreier-Salve vom achten Platz nach vorne?

wacky wheels

386/486
VGA

Soundblaster
5 Blaster Pro
General MIDI

Joystick

<p>Spiel-Typ Rennspiel</p> <p>Hersteller Apogee</p> <p>Ca.-Preis DM 70,-</p> <p>Kapiersatz –</p> <p>Anleitung Englisch; bedruckt</p> <p>Spieltext Englisch; wenig</p> <p>Anspruch Für Einsteiger und Fortgeschrittene</p> <p>Bedienung Bedruckt</p> <p>Grafik Bedruckt</p> <p>Sound Bedruckt</p>	<p>Freies RAM: min. 450 MByte + 1 MByte EMS/XMS</p> <p>Festplattenplatz: ca. 9 MByte</p> <p>CD-Belegung: ca. 70 MByte</p> <p>Besonderheiten: Auch als Shareware-Version erhältlich. Zwei Spieler gleichzeitig per Nullmodem oder mit Split-Screen an einem PC.</p> <p>Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.</p>	<p>68</p>
--	---	------------------

SkyLine

Entertainment für Computer- und Videospiele GmbH

St. Pöltenstr. 29 70469 Stuttgart-Fuertach 70178 Stuttgart - Mitte 70372 Stuttgart-Bad Cannstatt
Tel. 0711 - 81 27 36 und 62 43 99

Neu! Neu! Neu! Oberer Vorstadt 25 71063 Sindelfingen "beim DOMO"
30159 Hannover Georgswall 3 Tel.0511/321798
70178 Stuttgart Paulinenstr. 50 Tel.0711/624399
34117 Kassel Werner-Hilpert-Str. 22 Tel.0561/711389
Neu! Neu! Neu! Oberer Vorstadt 25 71063 Sindelfingen "beim DOMO"
79098 Freiburg Schreiberstr. 18 Tel.0761/382590

SkyLine TOP-TEN CHARTS

1. Wing Commander 3
6. Transport Tycoon
2. Creature Shock
7. Magic Carpet
3. Kings Quest 7
8. System Shock
4. Leg. o. Kyrandia 3
9. Cyberia
5. Little Big Adventure
10. Inferno

Unser telefonischer Bestellservice:

Hannover 10-18.30 Uhr Tel.0511/321798	Kassel 10-18.30 Uhr Tel.0561/711389
Stuttgart 10-18.30 Uhr Tel.0711/624399	Freiburg 10-18.30 Uhr Tel.0761/382690

Es gibt immer zwei Möglichkeiten - In Stuttgart gibt es jetzt drei

NEUERÖFFNUNG Am 28. Jan. 1995

Brunnenstr. 10 - 70372 Stuttgart - Bad Cannstatt
beim Rathaus

KOMMEN - SEHEN - STAUNEN SIE!!

NEUERÖFFNUNG seit 12.Dez.94

OBERE VORSTADT 25 - 71063 SINDELFINGEN
BEIM "DOMO" Tel. 07031 / 80 73 53

Hier bei uns an der SkyLine Sie kaufen unsere Spiele zu besten Preisen

Titel	386/486 PC	Verwand./Laden	Titel	CDROM	Verwand./Laden
Aces o.t. Deep	89.95	99.95	11th Hour	125.95	139.95
Aladdin	74.95	79.95	Aces o.t. Deep	89.95	99.95
Allen Legacy	89.95	99.95	Alone i.t. Dark 3	a.A.	a.A.
BM-Hattrick	99.95	109.95	Bioforge	109.95	116.95
Colonization	99.95	116.95	Creature Shock	109.95	116.95
Cyberia	a.A.	a.A.	Dragon Lore	79.95	89.95
Cannon Powder 2	69.95	79.95	Hammer o.t. Gods	a.A.	a.A.
Der Baulöwe	99.95	109.95	Hell	a.A.	a.A.
DSA 2-Sternenschweif	89.95	99.95	Inferno	109.95	116.95
Earth Siege	99.95	109.95	Kings Quest 7	99.95	109.95
Elite 3	89.95	99.95	Legend of Kyrandia 3	109.95	116.95
Fifa Soccer	89.95	99.95	Little Big Adv.	109.95	116.95
Höhlenwelt Saga	99.95	109.95	Magic Carpet	109.95	116.95
Hattrick	89.95	99.95			
Jungle Strike	74.95	79.95			
KA 50 Holcum	79.95	89.95			
Lion King	a.A.	a.A.			
Master of Magic	109.95	116.95			
Mechwarrior 2	a.A.	a.A.			

34117 Kassel Tel.0561/711389	NHL Hockey 95 89.95 99.95
	Nascar Racing 109.95 116.95
	Noctropolis 99.95 109.95
	Star Trek 25th 109.95 119.95
	Stonekeep a.A. a.A.
	System Shock 89.95 99.95
	The Last Dynasty a.A. a.A.

70469 Stuttgart Tel.0711/812736	Nascar Racing 89.95 94.95
	Panzer General 79.95 89.95

30159 Hannover Tel.0511/321796	Transport Tycoon 109.95 116.95
	Under a Killing Moon 119.95 129.95
	US Navy Fighters 109.95 116.95
	Wings of Glory 89.95 99.95
	Wing Commander 3 116.95 129.95
	World of Lemmings 79.95 89.95

AMIGA-Titel auf Anfrage

Superauswahl-Teuflische Preise-

Aktuelle Neuerscheinungen

und wie immer Topservice mit der gewohnten unverändlichen Beratung

Die Preise der "a.A." gekennzeichneten Titel liegen bei Drucklegung noch nicht vor.

Lieferung per Nachnahme - Fracht- u. Verpackung DM 10.00

Erlösbeitrag 7.00 - Ab DM 250.00 Bestellwert Versandkostenfrei

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr-Preisänderungen vorbehalten

POWER DRIVE

Back to the roots: Ein Action-Rennspiel braucht weder Super VGA noch 3D-Technologie. Hauptsache, Stoßstange und Christopherus-Plokette holten bis zur Ziellinie...



Wer erwischt als erster die lila Turba-Pille, die rechts auf dem Asphalt liegt?

Graßangriff der Kleinwagen: Durch Kurven scheuernd, Leitplanken rumsend und ständig ausscherend tuckert ein handfrisierter Blechwinzling der Ziellinie entgegen. Oder: Wazu Formel-1-Balide oder NASCAR-Manster, wenn man auch mit einem pummeligen kleinen Fiat prima Gumbiadrücke auf dem Asphalt hinterlassen kann? Zumindest am Anfang müssen Sie bei »Power Drive« mit kleinen Kisten große Leistungen vollbringen. Die Rennkarriere verteilt sich auf 8 Lokaltäten, in denen mehrere Zeitrennen und Ver-

falgungsjagden stattfinden. Insgesamt lacken 64 Streckenvarianten. Schaffi man den Aufstieg zum nächsten Schauplatz, ist damit der Wechsel in eine PS-stärkere Fahrzeugklasse verbunden.

Auch die Grafik läßt rasch ahnen, daß dem britischen Programmiererteam Rage hier

keine ernste Fahrsimulation vorschwebte. Aus der Vogelperspektive betrachtet man das Autochen, wie es rumpelnd seine Kreise zieht. Je ein Feuerknopf dient zum Bremsen und Beschleunigen; mit links/rechts wird das Lenkrad betätigt. Außerdem gibt es einen Rückwärtsgang, um aus mißlichen Kühler-küßt-Laubbaum-Situationen zu kommen.

Damit Sie früh genug auf nahende Kurven reagieren können, werden rechtzeitig Richtungspfeile eingeblendet. Gelobt sei der defensive Fahrer, denn Rempler und Zusammenstöße kosten nicht nur wertvolle Zeit, sondern beschädigen auch unseren Flitzer. Zwischen den Rennen muß ein Teil der Preisgelder in Reparaturen investiert werden, sonst geht's mit der Fahrleistung rapide bergab. Durch gute Zeiten und das Aufammeln von herumliegenden Geldscheinen palstert man das Kanta auf – recht sa, denn jedes Rennen verschlingt Startgebühren. Können Sie sich die Teilnahme am nächsten Wettkampf nicht leisten, ist Game-Over-Zeit.

Neben Kleingeld liegen weitere nützliche Extras auf dem Asphalt. Erwischt man ein Goodie per Drüberfahren, wird die Zeit ein paar Sekunden lang angehalten oder unser Auto bekommt einen Tempo-Boost verpaßt. Die rege hupenden Gegner im Rennen sind allesamt vom Computer gesteuert. Zwei Spieler können nur nacheinander antreten. (HJ)



Blaue Pfeile warnen vor nahenden Kurven. Spezialität der Nachtfahrt: die romantische Scheinwerfer-Beleuchtung.

heinrich lenhardt

Ich gestehe: Für ein simples Action-Knuddelrennen mit Videospiel-Charme lasse ich so manche hochintelligente Fahrsimulation liegen. Power Drive ist genau eines dieser niedlichen, süßigen »Spiel gleich drauflos«-Prägrämmchen. Durch ein biblisches Geldsinsatz, verschiedene Rennschauplätze und wechselndes Wetter wird das Simpelgeflitzte angenehm variiert. Machen Sie sich aber auf ähnlich viel Frust gefaßt wie während ihrer Fahrzeit: Die Steuerung ist gar nicht so leicht, da die Wagen mit keckem Ausscheren reagieren, wenn Sie sich zu schnell in die Kurven legen. Dazu

kamen mitunter recht knackige Zeitlimits und der Doppelgänger beim Leitplanken-Abschirmgeln: hält auf und kostet reichlich Spielgeld. Die schöne Sünde des Spielstand-Speicherns verhindert größere Seelenqual. Auch wenn das Im-Kreis-fahren auf Dauer keine Abwechslungs-Weltrekorde bricht: Power Drive bietet Spielbarkeit und Charme im Dunkelskreis von »Mean Machines« und dem Kamsalen-Evergreen »RC Pro Amv«. Mit mehr Extras und einem g'scheitenen Zwei-Spieler-gleichzeitig-Modus wäre bei der Gesamtwertung ein 70er drin gewesen.



power drive

386/486
VGA
Soundblaster
Joystick

<p>Spieler-Typ Rennspiel</p> <p>Hersteller U.S. Gold</p> <p>Ca.-Preis DM 80,-</p> <p>Kopierschutz Erträgliche Handbuch-Abfrage</p> <p>Anleitung Deutsch, befriedigend</p> <p>Spieltext Englisch; ausreichend</p> <p>Anspruch Für Einsteiger und Fortgeschrittene</p> <p>Bedienung Gut</p> <p>Grafik Befriedigend</p> <p>Sound Befriedigend</p>	<p>Freies RAM: min. 580 KByte + 384 KByte EMS</p> <p>Festplattenplatz: ca. 5 MByte</p> <p>Besonderheiten: Spielstand läßt sich speichern.</p> <p>Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM und Digital-Joystick.</p>
--	---



67

PC PLAYER plus CD-ROM-Upgrade

Ich bestelle folgende CD-ROMs zum Upgrade von PC PLAYER zu PC PLAYER plus: (erst ab Ausgabe 10/94 erhältlich)

- | | | |
|---|----|----------------------|
| <input type="checkbox"/> Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. | DM | <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. | DM | <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. | DM | <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. | DM | <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. | DM | <input type="text"/> |

zusätzlich Porto (innerhalb der BRD): DM 4,-

Gesamtsumme: DM

Bitte unbedingt Absender auf der Rückseite eintragen.

PC PLAYER/PC PLAYER plus- Einzelbestellung

Ich bestelle folgende Exemplare:

- | | | |
|--|----|----------------------|
| PC PLAYER Stuck für je DM 6,50 der Ausgabe (bis 9/94): | DM | <input type="text"/> |
| PC PLAYER Stuck für je DM 6,50 der Ausgabe (bis 9/94): | DM | <input type="text"/> |
| PC PLAYER Stuck für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94): | DM | <input type="text"/> |
| PC PLAYER Stuck für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94): | DM | <input type="text"/> |
| PC PLAYER plus Stuck für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94): | DM | <input type="text"/> |
| PC PLAYER plus Stuck für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94): | DM | <input type="text"/> |
| PC PLAYER plus Stuck für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94): | DM | <input type="text"/> |

zusätzlich Porto (innerhalb der BRD): DM 4,-

Gesamtsumme: DM

Im Abonnement sparen Sie fast

15%



Der Klassiker:
PC PLAYER, das
unschlagbare Spiele-
Magazin 12 x im Jahr
bequem per Post.



Die DeLuxe-Ausgabe:
PC PLAYER plus.
Ihr dickes Plus – 12 x
im Jahr Magazin mit
CD-ROM.

PC PLAYER plus: Das Cover des Monats

Trennen Sie das Cover
heraus, legen Sie es in
eine CD-Box und Sie
haben den Überblick
Ihrer PC PLAYER plus
CD-Sammlung.



Demo: CYBERIA



Nur die besten Spieledemos

Heiß auf Eis
BRETT HULL HOCKEY

Rein ins Kino
THE LION KING

Zeichentrickmörchen
KING'S QUEST 7

Wing Commander
Konkurrenz?
RENEGADE

Rock und Schock
VIRTUOSO

Interaktives Adventure-Special Die besten CD-ROM-Abenteuer

Antwort

Gebühr
bezahlt
Empfänger

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

- ☐ **IA**, ich will PC PLAYER monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil.
☐ **IA**, ich will PC PLAYER plus (mit CD) monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück

Name

Straße Nr.

Land - PLZ Ort

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich die Deutschen Bundespost meine neue Anschrift mitzuteilen

Ich bezahle für PC PLAYER plus halbjährlich DM 99,50 *

☐ Bequem und bargeldlos durch jährl. Bankabbuchung

Konto-Nummer

Bankverbindung

Gebühr

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung

Studentenabo nur mit Immatrikulationsbescheinigung (12 Ausgaben PC PLAYER jährlich DM 62,-; 12 Ausgaben PC PLAYER plus halbjährlich DM 85,50)

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsangabe: Ich kann diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 8 Tage nach Datum des Poststempels der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift

Datum, 2. Unterschrift

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitungs- und Anzeigenangebote kostenlos zu unterbreiten. (ggf. streichen)
 Auslandsadresse auf Anfrage

DPP 32

Bitte mit
80 Pfennig
freimachen,
falls Marke
zur Hand,

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Leserservice, CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

PC PLAYER-Einzelbestellung

Ich bestelle die auf der Vorderseite der Karte angegebenen Ausgaben.

Name

Straße, Nr.

PLZ Ort

Ich bezahle per Bankweisung

Konto-Nr.

BLZ Bankverbindung

oder lege einen Scheck bei (quitierte Rechnung liegt der Sendung bei).
 Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.

Unterschrift

Directory der CD:

DATAPLAY	Openplayer	GAMEWIZ	Game Wizard
DEMOS	SpellBare Demos	IDEID	IDE Platten-Identifizierer
TOONMACH	Incredible Toon Machines (Windows)	MT32GM	MT32 auf General Midi patchen
RENEGADE	Renegade	NOIDLE	Powermanagement abschalten
LIONKING	The Lion King	PCXJUMP	PCXjump
BOPPIN	Boppin'	PICEM	Bildbetrachter: PICEM
PANZER	Panzer General	SB16MU	SB16 Midi Patch
KOT	Kings Quest 7 (Windows)	SBRESST	Soundblaster Reset
VIRTUOSO	Virtuoso	SCOWDE	Roland SCC-1 in MT-32 schalten
CYBERIA	Cyberia	SLOWMO	Slow Motion
BHOCKEY	Brett Hull Hockey	THRUPTUT	Benchmark Thruptut
PATCHES	Patches & Updates	UNIVBE	Universal VESA
COLONIZA USA	Colonization (USA)	V400	Vesa Fax to: Spa und andere
MOMAGIC USA	Master of Magic (USA)	VGA BENCH	VGA Benchmarks
NCAABASK USA	NCAA Basketball (USA)	SHARE	Shareware
PGA486	PGA Tour Golf 486	SFS_PC	Seggellung Simulator
LODERJUNI WIN	Loderjuni (Windows)	STARDATE	Stardate
B-TITAN	Battle Isle 2 Data Disk	AETHRA	Aethra Chronicles
CYBERBL	Cyberblast	TESTPLAY	Testplayer: Special
FLYTIGER	Flying Tigers		Die besten CD-ROM Adventures
COMANCHE	Comanche	VW_PDL	VW Polo Katalog & Spiel
ALIENEG	Alien Legacy	VFW110	Video für Windows
PROGRAMM	Shareware Tools		Installation
BOOTDISK	Bootdisk-Tool	VIDEOS	Video player
CDBOOT	Bootdisk-Tool		Making of Phantasmagoria
COTODIS	CD-ROM Tool		Multimedia Leserbrille
F55BENCH	Flight Sim 5 Benchmark		

Wer PC PLAYER oder PC PLAYER plus (mit CD) abonniert sichert sich lohnende Vorteile!

- 1 Sie sparen 15 % gegenüber dem Einzelhandelspreis.
- 2 Sie bekommen PC PLAYER bzw. PC PLAYER plus jeden Monat per Post frei Haus.
- 3 Sie können Ihr Abonnement jederzeit ohne Kündigungsfrist beenden. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie selbstverständlich zurück.

Füllen Sie die Karte oben links – am besten gleich – aus und schicken Sie diese gleich los oder faxen Sie:

Fax: 089/20 24 02 15

Sie können diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Einreichung des Widerrufs.

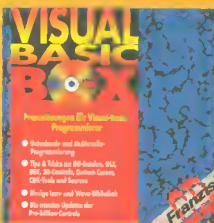
Toolbox



ISBN 3-7723-6893-X
OS 665,-/Sfr 78,-/DM 49,-

Rückseite ausfüllen
und gleich bestellen!

Visual-Basic-Box



ISBN 3-7723-6893-X
OS 665,-/Sfr 78,-/DM 78,-

PC PLAYER plus CD-ROM-Cover Rückseite

Trennen Sie das Cover
einfach heraus, legen Sie
es in eine CD-Box und
schon haben Sie den
kompletten Überblick.

PC Player plus 2/95 - CYBERIA



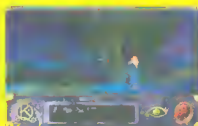
■ Cyberia



■ Brett Hull Hockey



■ Virtuoso



■ King's Quest 7



■ The Lion King



■ Testplayer: CD-ROM Adventures

Leser-Votum PC PLAYER 2/95

Wunschkonzert

Für die nächsten Ausgaben von PC PLAYER
wünsche ich mir Artikel über folgende Themen:



- Betriebssysteme Turbo A
- Multimediale Erweiterer
- Multimediale Erweiterer C
- Assembler
- Programmierung in Q
- der Maschine PASCAL
- box und DOS toolbox
- Software-Re-Compiler
- Module Oreo Fortr
- Pascal und mehr
- Emulation, Demos 8G
- Bibliothek
- Insgesamt über 1000 Dat

Bestenliste

Diese Artikel haben mir in der Ausgabe 2/94 am besten gefallen:

- 1.
- 2.
- 3.

CD-Abstimmung

Folgende Beiträge haben mir auf der CD-ROM von PC PLAYER
plus am besten gefallen:

- 1.
- 2.
- 3.

Bitte mit
80 Pfennig
freimachen.

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Redaktion
Gruber Str. 46a
85586 Poing

An die PC Player-Redaktion

Von: _____
Name: _____
Straße Nr: _____
Land-PLZ, Ort: _____

Wertungen für die Charts:

Meine aktuellen Lieblingsspiele: Spiele-Flop, der mich zur Zeit am meisten ärgert:

1. _____
2. _____
3. _____

Die momentan beste „Nicht-Spiele“-Software: Spielehersteller mit der konstant besten Qualität:

Bitte mit
80 Pfennig
beimachen,
falls Marke
zur Hand.

Antwort

Franzis-Verlag GmbH
Buchabteilung Frau Kain
Postfach 11 40
85580 Poing

Softwarebestellung

Ich bestelle folgende Softwarepakete auf CD:

ISBN 3-7733-_____	Titel		
_____ 6533-7	Toolbox je DM 49,-	DM	_____
_____ 6893-X	Visual-Basic-Box je DM 78,-	DM	_____
_____		DM	_____
_____		DM	_____
_____		DM	_____
_____		DM	_____
zusätzlich Porto (innerhalb der BRD):		DM	5,20
Gesamtsumme:		DM	_____

Name _____

Straße, Nr. _____

PLZ On

- ☐ Ich zahle gegen Rechnung
☐ Scheck liegt bei

meine Kundennummer (falls vorhanden)

Datum Unterschrift

201302

Bitte beachten Sie: Wenn Sie die Cyberia-Demo starten wollen und eine Fehlermeldung erhalten, wechseln Sie auf dem CD-ROM-Laufwerk in das Verzeichnis „CYBERIA“ (NICHT DEMO\CYBERIA!). Wechseln Sie dann zurück auf die Festplatte und starten Sie von dort das Demo.

Wenn das Menüprogramm auf Ihrer Grafikkarte nicht laufen will, starten Sie es mit dem Kommando „PCPL0295.EXE /C7“.

Hier CD-Cover-
Vorderseite einschieben

**CD-Cover-Rückseite
hinter die Plastik-
einlage legen**

CRYSTAL CALIBURN

Nur ein Tisch, aber bis zu drei Bälle gleichzeitig: »Crystal Caliburn« bietet solide Hausmonnskosten für Windows-Flipperer.

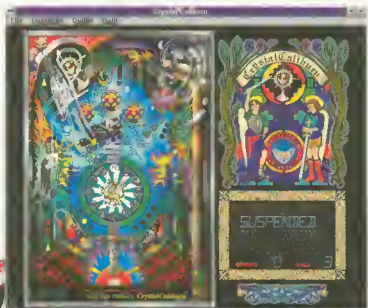
Erinnert sich noch jemand an »Tristan«? Vor beinahe zwei Jahren veröffentlichten zwei japanische Programmierer jenen spartanischen Flipper, der aber durch den realistischen Kugellauf positiv auffiel. In der Zwischenzeit haben die Tristan-Schöpfer sich einige Gedanken gemacht und präsentieren mit »Crystal Caliburn« ihren zweiten Flipper, der mit diversen Neuerungen aufwartet.

Thematisch irgendwo zwischen der Sage um Excalibur und Prinz Eisenherz angesiedelt, bietet Crystal Caliburn neben dem mittelalterlichen Look auch massenhaft Samples der klappernden Art. Vom Geschepper aufeinanderprallender Rüstungen über klirrende Schwerter bis zum röhrenden Drachen reicht die unterhaltsame Palette, die bei entsprechender Lautstärke so manchem Büroanbarn die Zarnesrute ins Gesicht treibt.

Auch diesmal hat sich das Programmiererteam auf einen einzigen Tisch beschränkt, doch gibt es hier umso mehr Hindernisse, Bumper, Ballfallen und realistische Rampen. Der Lauf der Kugel ist sehr gut simuliert und lässt sich schön beeinflussen, obwohl der Schwierigkeitsgrad nicht von schlechten Eltern ist. Glücklicherweise hängt der Erfolg bei Crystal Caliburn nicht vom reinen Zufall ab, sondern es ist mit etwas Übung gar nicht mal so schwer, die einzelnen Ballfallen



Dieser Ausschnitt offenbart Details des gut bestückten Flipper-Layouts



Der einzige Tisch von Crystal Caliburn in voller Größe

gezielt anzusteuern. Mit welchen Tasten Sie die Bumper bewegen wollen, lässt sich durch Windows-Menüs beliebig einstellen. Dort wird auch definiert, wie Sie den Tisch anschubsen wollen, wenn die Kugel haarscharf an einem Ziel vorbeizuschrammen draht. Aber Vorsicht: Bei zu häufigem Gebrauch draht ein hämisches »Tilt«.

Neben der Anzahl der maximal vier Spieler lässt sich eine von zwei verschiedenen Hintergrundmusiken auswählen. Oder betrachten Sie erst einmal gemütlich ein Demospiel, um die Verbindungen der Ziele untereinander zu erkennen. Ein abgebrachenes Spiel (etwa wenn der Chef plötzlich in der Tür steht) lässt sich an der selben Stelle wieder fortsetzen, nachdem vom Programm ein kurzer Countdown heruntergezählt wurde. (fs)

florian stangl

Gegenüber dem Vorgänger Tristan haben sich die Pinball-Experten einiges an Verbesserungen einfallen lassen. Der Tisch bietet dank Super-VGA mehr Details und reichlich Elemente wie Ballfallen, Targets sowie zwei reizvolle Rampen. Der Sound dröhnt nett aus den Boxen und der Kugellauf gefällt mir sehr gut. Endlich einmal gibt es einen PC-Flipper, bei dem ich mit drei Kugeln gleichzeitig jonglieren darf; eine Feature, das bislang schmerzlich vermisst wurde. Glücklicherweise benötigt man nur ein wenig Geschick,

bis man soweit kommt und ist nicht vom Zufall abhängig. Die Größe des Tisches ist gerade noch ausreichend. Erst bei einer Auflösung von 800 x 600 Bildpunkten und einem entsprechend dimensionierten Monitor sieht's wirklich gut aus. Mit etwas mehr Abwechslung in höhere Wertungsregionen geschöft. So bleibt es ein auf Dauer etwas langweiliger Fall für Flipper-Freaks, die sich an den Details des Solo-Spielfelds ergötzen können.

crystal caliburn

<p>Spiele-Typ Hersteller Ca.-Preis Kopierschutz Anleitung Spillext Anspruch</p>	<p>Flipper Littlewing/Star Play DM 100,- - Englisch; befriedigend Englisch; wenig Für Einsteiger und Fortgeschrittene Bedienung Grafik Sound</p>	<p>Freies RAM: min. 4 MByte Festplattenplatz: ca. 2 MByte Besonderheiten: Windows 3.1 erforderlich. Bis zu drei Bälle gleichzeitig im Spiel. Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM und Windows.</p>
---	--	--

60

ULTIMATE BODY BLOWS

**Mehr Kämpfer = mehr Spielspaß.
Ob die Rechnung von Team 17
wirklich aufgeht?**

Eine Faust zuckt, ein Knochen knirscht, der Hüfte fällt und ein Dino kichert sich was – ziemlich kanfus, finden Sie nicht auch? Aber »Ultimate Body Blows«, die neueste Prügel-Orgie von Team 17, ist kein realitätsnahes Kampfspiel mit Boxer-Attitüden, sondern die erweiterte Version des vor über einem Jahr erschienen »Body Blows«. Eine Hintergrundstory gibt es erst gar nicht, Sie müssen nur alle 22 Gegner wegwutzen, um der strahlende Sieger zu werden.

Mit 23 verschiedenen Figuren tritt man gegen bis zu acht Kontrahenten an, die natürlich auch menschlicher Natur sein dürfen. Neben eher normalen Kämpfern wie »Nik« oder »Junior« fordern auch Drachen, Roboter und Dinosaurier den Spieler heraus, der sich noch Lust und Laune aus dem großen Angebot an männlichen und weiblichen Kraftpaketen bedient. Die Kampfdauer beträgt während einer Runde 60 oder 90 Sekunden und Sie legen zusätzlich fest, wie geschickt die Gegner agieren, ob ein am Boden liegender Handkanten-Athlet wieder aufstehen darf, bevor weiter geprügelt wird und wie schnell sich alle Figuren bewegen.

Mit dem Joystick sind insgesamt 21 Bewegungen möglich, vom simplen Ducken bis zu Spezial-Schlägen mit heißig-vollen Namen wie »Flamenco Fury« oder »Driller Killer«. Allerdings ist das gezielte Ansteuern der einzelnen Schläge nicht gerade einfach und artet oftmals in hektisches Gerühre mit dem Stick aus. Die Steuerung per Tastatur sollten Sie von vornherein vergessen, denn damit schlägt man



Zwischen diesen Kämpfern haben Sie die Wahl



Der Dino wirft seinen grünen Reiter auf die arme Amazone

keinem Gegner ein Veilchen.

Einzig die Special-Moves sind kein größeres Problem: Sie drücken einfach den Feuerknopf, warten, bis der Energiebalken den linken Rand erreicht hat und ballern dem Gegner Feuerbälle oder ähnliches um die Ohren.

Hat man sich mit den ersten Kämpfen warmgekloppt und die vertrackte Steuerung einigermaßen geschnallt, ist der Turnier-Modus reizvoll. Dort treten Sie gegen bis zu acht ausgesuchte Kontrahenten an und versuchen, als einziger zu überleben. Wer auch das hinter sich gebracht hat, stellt im Tag-Team-Modus ein schlagkräftiges Team zusammen und vermählt eine gleichstarke Mannschaft. Jeder Ihrer Pixel-Rockys boxt solange, bis er K.O. oder die Zeit abgelaufen ist. Wer dann noch am meisten Energie besitzt, kommt eine Runde weiter. Einzelkämpfer dürfen übrigens pro Level dreimal mit einer Continue-Funktion an der Stelle weitermachen, wo sie gescheitert sind, sonst beginnt man wieder mit dem ersten Gegner. (fs)

florian stangl

Auch wenn die Gegner ziemlich schlagkräftig sind: Umgehauen hat mich Ultimate Body Blows nicht. Was nützt mir der schnellste Turbo-Modus, wenn die Steuerung ziemlich hokelt? Immerhin bieten 23 prügelwütige Spielfiguren eine gewisse Abwechslung, da sie extreme Unterschiede in den Fähigkeiten und der Spielbarkeit aufweisen. Die vier Spielmodi sind einander aber

zu ähnlich und lassen kleine Überraschungen oder Extras vermissen, um auf Dauer zu fesseln. Schnell hat man die Gegner-Taktiken durchschaut und Zwei-Spieler-Kämpfe arten meist in Special-Moves-Orgien aus – nach fünf Sekunden ist's schon vorbei. Da schicken wir die Jungs von Team 17 am besten noch mal ins Trainingslager...

ultimate body blows

Spieler-Typ	Prügelspiel	Freies RAM: min. 500 KByte
Hersteller	Team 17	+ 2 MByte XMS
Ca.-Preis	DM 90,-	Festplattenplatz: ca. 6 MByte
Kopierschutz	Nerviga Zahlencode-Abfrage	Besonderheiten:
Anleitung	Deutsch; befriedigend	23 verschiedene Kämpfer; Tag-Team- und Zwei-Spieler-Modus.
Spieltext	Englisch; wenig	Wir empfehlen: 386er
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene	(min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick.
Bedienung	Befriedigend	
Grafik	Befriedigend	
Sound	Ausreichend	

KOMPLETT ÖSUNGEN (je 15.-) •**LÄNE** (ie 15.-) •**LEITUNGEN/SAMMELBÄNDE** (je 25,-)[illegible]

WO FENLT NOCH EINE CPS-FILIALE? - SPRECHEN SIE INREN FACNNÄNDLER AN. ER KÖNNTE DER NÄCHSTE CPS-PARTNER WERDEN

DIE SIEDLER
PC 3.5" dv 84.95


SCHWARZE AUGE 2
PC 3.5" dv 84.95

REBEL ASSAULT
PC CD dv 89.95

die weiteren Plätze		PC 3.5"	CD-ROM
4.	COLONIZATION dv	99.95	99.95
5.	TIE FIGHTER dv	104.95	
6.	HATHICK (HUNDESL. MAN. 3) dv	94.95	
7.	WING COMMANDER ARMADA 4A	79.95	94.95
8.	SYSTEM SHOCK 4A	89.95	
9.	HATTLE ISLE 2 dv	84.95	89.95
10.	TRANSPORT TYCOON dv	99.95	99.95

CPS-Lösungen erhalten Sie ab sofort auch in günstigen **Sammelbänden** (je 25,-).

Was alles in Band 1 steckt, können Sie am Ende unserer Lösungshilfenrubrik sehen.

The logo for CPS Frank Heidak. It features the letters 'CPS' in a large, bold, stylized font. Below 'CPS', the name 'Frank Heidak' is written in a smaller, sans-serif font. The entire logo is enclosed in a rectangular border.

ANKÜNDIGUNGEN SONDERANGEBOTE ZUB. & SOUND AKTUELLE SPIELE & TOOLS BEI CBS

[illegible]

VERSANDKOSTEN INLAND	
bei Vorverkauf per Stück oder Kreditkarte	5,-
bei Vorverkauf per Nachnahme	40,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND	
bei Vorverkauf per Stück oder Kreditkarte	nur 12,-
bei Vorverkauf per Nachnahme	nur 25,-

Als Versandanschrift der EG-Lieferanten vor Setzen von "15" in "HINWEIS" einfügen. Falls andere Anschrift der EG-Lieferanten vor Setzen von "15" in "HINWEIS" einfügen, werden diese als die jeweils gültige Liefer-Adresse genutzt.

SIE ENTScheiden UNS **PER POST**
CP5 FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLNANHME **PER TELEFON**
0221 / 25 69 83 und 25 69 84

BESTELLNANHME **PER TELEFAX**
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

☐ L o p o A o P r g o T e s t o Z o b

☐ L o p o A o P r g o T e s t o Z o b

☐ K u n d e n m a g a z i n (k o s t e l o s)

PP 02175

Computer typ

AUFTRAGGEBER

Name

Strasse

PLZ Ort

Telefon

Kreditkartenform

Kunden-Nr.

Karten-Nr.

Verfall

Sie erhalten

Carbo

Visa

PROJECT X

Von allen guten Spielideen verlassen bal-
lert sich Raumschiff Crux (nomen est amen!)
durch den Weltraum.

Liebe Science-fiction-Fans, trauen wir einem Handbuch, das »Druide« mit »Druide« übersetzt? Und weiter im Originaltext: »Ihre Intelligenz wurde durch ihre Vergangenheit vernebelt und sie trachteten nach Rache«. Wir lassen uns von der Anleitung nicht weiter vernebeln, denn die ist nach zwei Seiten durchgestanden. Nach Rache wird trachten, wer hier etwas mehr als das Plagiat einer uralten Spielidee erwartet hat. »Project X« ist ein Aufguss der bewährten »Mein-Raumschiff-schallt-van-links-nach-rechts«-Masche, die uns dauerfeuerig und mit Extrawaffen gespickt schon seit frühester Jugend erfreut. Pate für die Raumschlacht war offensichtlich Kanamis Klassiker »Gradius«, der unter dem Namen »Nemesis« Ende der 80er Jahre auf dem C 64 für Enthusiasmus sorgte.

Die Kreativität der Projekt-X-Programmierer ließ lediglich die Wahl zwischen drei Start-Raumschiffen zu. Die Unterschiede halten sich in Grenzen, zumal man das gute Stück anhehin nach Belieben aufrüstet. Das Abschießen kompletter Gegnerformationen wird mit je einem »P«-Käpselchen gedankt. Wenn Sie ein solches Exemplar aufsammeln, rückt am unteren Bildrand die Extra-Zukaufleiste um ein Feld weiter. Sie haben also die Wahl, ab Sie erhaschte Bonusspender sofort in mickrige Upgrades wie den Seitenschuß umsetzen oder auf die dicke Flammenkanone sparen. Die meisten Extras lassen sich in mehreren Stufen ausbauen. Am besten kommt man mit ein paar Haming Missiles durchs Leben, die sich selbständig auf den nächsten Gegner stürzen. Zwei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl: »Arcade«

wäre mit »gnadenlos« besser bezeichnet; der zahmere »Raokie«-Level ist fairer. Haben Sie eine Stufe inklusive Endgegner komplett durchgeputzt, erlaubt das Programm gnädigerweise, die absolvierte Runde in Zukunft zu überspringen. Bei jedem neuen Programmstart geht dieser Service aber verloren, da das Speichern auf Festplatte ebenso verpönt ist wie das Rausrücken eines Palfwärts.

Alles, was ein mäßiges Ballerspiel broucht: Raumschiff-Attacke und Asteroiden-Slam



Sammeln Sie »P«-Käpseln auf, um bessere Waffen zu kaufen

Viel Schwung beschert die Kapierschütz-Abfrage: Die zu entziffernden Cade-Tabellen wurden dunkelschwarz auf hellsschwarz gedruckt, damit ja kein Bösewicht zum Fatakapieren verführt wird. Der zahlende Kunde darf deshalb mal schnell zur nächsten Lichtquelle rennen, um den Zahlensalat optisch überhaupt wahrnehmen zu können. (hl)

heinrich lenhardt

Saeben erreichen uns neue Gerüchte über »Project Y«: Heimtückische Nachwuchs-Programmierer ohne Ahnung von Spieldesign setzen die ongestaubten Relikte ihrer Amiga-Vergangenheit für MS-DOS um. Dagegen hilft nur »Project Njet«. Unbestechliche Spieltester verweigern angesichts solcher Attentate auf den guten Geschmack die Gefolgschaft. Selbst die Game-Boy-Version des Vorbilds Gradius mocht mehr Spaß als dieser lieblose Klon. Die Masche mit dem

Extrawaffen einkaufenden Raumschiffpaten ist gar nicht mal unspassig, aber der Level-Aufbau und die Grafik lassen bei Project X sehr zu wünschen übrig. Natfalls läßt sich damit ein Viertelstündchen verbringen – sofern man über gute Reflexe, bessere Nerven und eine gewisse Anspruchslasigkeit verfügt. Gegen leckere CD-ROM-Kast wie Psygnosis' »Novotarm« nimmt sich der spartanische Weltraumkampf von Team 17 wie ein Sozialfall an.



project x

<p>386/486 VGA Soundblaster Joystick</p>	<p>Spieler-Typ Action Hersteller Team 17 Cn.-Preis DM 80,- Kapierschütz Nervige Codetabellen-Abfrage</p>	<p>Freies RAM: min. 570 KByte Festplattenplatz: ca. 3 MByte</p>
<p>Anleitung Deutsch; ausreichend Spieltest Englisch; sehr wenig Anspruch Für Fortgeschrittene Bedienung Befriedigend Grafik Ausreichend Sound Ausreichend</p>	<p>Besonderheiten: Weiterspielen im zuletzt erreichten Level, oder weder dauerhaftes Speichern noch Poßwort.</p>	<p>Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM und Digital-Joystick.</p>

38

FIGHTER WING

Am Himmel nichts Neues: Dieser Flugsimulation ist dank mieser Grofik und öder Missionen eine Bruchlandung sicher.

Im Bereich Flugsimulationen wurde eigentlich alles an Szenarien ausgereizt. Der Kalte Krieg ist bereits ad acta gelegt, in die Zukunft geblickt haben wir auch schon und mit üblen Drogenbossen schlug man sich in diversen Spielen herum. Da wundert es kaum, daß die Missionen in »Fighter Wing« erschreckend wenig Originalität zeigen, sondern hundertmal Gespieltes erneut aufwärmen. Zusätzlich versucht man, mit langen Erklärungen Missionen glaubhaft zu machen, in denen Sie beispielsweise als russischer Pilot die Queen bei einem Besuch in Rußland vor einer Splittergruppe der IRA beschützen sollen.

Wer sich dennoch zu einer Trainingsmission ins Cockpit schwingt, erlebt die erste (und einzige) angenehme Überraschung, denn die anfängliche Aufgabe besteht darin, vom Computer vorgegebene Manöver durchzuführen, die inklusive der benötigten Tasten genau erklärt werden. Allerdings täuscht das nicht über die miese Grafik hinweg: Mit der Standard-VGA-Auflösung sieht's wie ein buntes Relikt aus den 80er Jahren aus, wogegen die Tall-Res- und SVGA-Bilder selbst auf einem 66-MHz-Rechner

quäelnd langsam ruckeln, aber auch nicht hübscher aussehen.

Während des Fluges stehen die bekannten Features wie Radarschirme unterschiedlicher Reichweite, Störsender, Düppel, Autopilot, die obligatorischen Waffensysteme und sogar ein kleines Menü mit diversen Funksprüchen zur Ver-



Mit Standard-VGA wird die Grafik schnell und schlechter

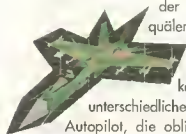
Trotz Super VGA ist die Optik alles andere als schön

fügung. Auf zu große Realitätsnähe haben die Programmierer

zugunsten der besseren Spielbarkeit verzichtet und so beispielsweise das Zielen auf gegnerische Flugzeuge erleichtert. Im Optionsmenü stellt man neben dem Realitätsgrad auch die Gegnerintelligenz und die gewünschte Auflösung und Detailsstufe ein.

Die Missionen ähneln sich meist wie ein Ei dem anderen, denn mögen die Ziele auch noch so unterschiedlich formuliert sein: Die ewig gleiche Grafik zeigt keinen Unterschied zwischen Wüste und Tundra, gegnerischen Flugzeugen kommt man ohnehin nicht nahe genug, um Hoheitszeichen zu erkennen und der Spielwitz beschränkt sich auf das Abfeuern ferngelenkter Raketen auf entfernte Pünktchen am Horizont. Per Modem darf auch ein menschlicher Pilot in speziell designten Szenarien mitfliegen, was zumindest kurzfristig für Unterhaltung sorgt.

(fs)



florian stangl

Var ein paar Jahren wäre ich sicher gerne einmal eine Runde mit Fighter Wing geflogen – damals kannte man nichts Besseres. Doch heute wirkt das Spiel völlig überhakt. Prinzipiell ist es ja erfreulich, wenn sich eine amerikanische Firma ein russisches Programmiererteam anheuert, um eine Flugsimulation zu basteln; die gute Idee blieb aber mangels ausgereifter Technik auf der Rollbahn liegen.

Mal ganz abgesehen von der miesen Grafik und dem dünnen Spielablauf: Einen sauberen Soundtrack habe ich schon lange nicht mehr gehört. Die Geräusche schaltet man am besten auch ab und die Missionen äden bereits nach dem ersten Probeflug an. Da rettet selbst die Modem-Option nichts mehr. Liebhaber von Jet-Simulationen investieren ihre Barchschiff lieber in »U.S. Navy Fighters«.



fighter wing

386/486 VGA Super VGA Soundblaster Maus Joystick

Spieler-Typ
Hersteller
Ca.-Preis
Kopierschutz
Anleitung
Spieltext
Anspruch
Bedienung
Grafik
Sound

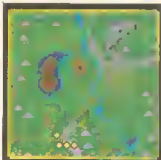
Flugsimulation
Merit Studios
OM 110,-
—
Englisch; mittelschwer
Englisch; mittelschwer
Für Einsteiger
Befriedigend
Ausreichend
Mangelhaft

Freies RAM: min. 450 KByte
+ 2 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 20 MByte
CO-Belegung: ca. 70 MByte

Besonderheiten:
Modem-Option; spezielle Zwei-Spieler-Szenarien.

Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.

24



Die Übersichtskarte glänzt durch kompakte Darstellungsweise

DEATH OR GLORY



...noch mehr Landkarten zum Erobern: Plaudersüchtige Fantasy-Regenten dirigieren klobige Truppen durch die Gegend.

Das mehrere Jahre alte Mego-Drive-Modul »Worsong« hatte eine für damalige Verhältnisse ungewöhnliche Besonderheit: Die Helden redeten vor und während der Schlacht miteinander (»Hilf mir!«), was für reichlich Atmosphäre sorgte. Außerdem wurden sie ollmählich stöcker, lernten neue Zaubereien und konnten sich bessere Truppen

leisten. Wer diesen Klassiker kennt, dem beschert »Death or Glory« ein Déjà-vu-Erlebnis: Nahezu alle Features erinnern an Worsong; nur die Handlung hat sich leicht geändert. Der Herrscher eines bedrohten Königreichs verstößt hier seinen topernen Sohn, der auf eigene Faust gegen das un-

Na, finden Sie alle zwölf im Bild versteckten Einheiten?

sagbar Böse vorgeht.

Zu den »entliehenen« Ideen gehört die Unterscheidung zwischen Helden und Soldaten.

Erstere werden durch Erfahrungsgewinn und neue Waffen kontinuierlich mächtiger und unterstützen letztere per »Kommando-Radius«: Innerhalb einer gewissen Entfernung von ihrem Anführer erhalten die Soldaten Boni auf Angriffs- und Verteidigungswerte. Alle Truppen werden rundenweise gezogen, allerdings nur in die vier Himmelsrichtungen (Hexfelder – wazu?). Grenzt eine Einheit direkt an einen Gegner, kann sie ihn angreifen. Beim folgenden Kampf rennen die ma-

ximal neun Leutchen jeder Seite in mitteleckerweckender Minimal-Grafik aufeinander zu. Abschalten lässt sich dieser Augenschmaus nicht, was für ständige Verzögerungen sorgt. Der zähe Spielablauf und die mangelnde »Intelligenz« des Programms lassen sich am besten an einem Beispiel zeigen: Das erste Szenario dauerte im Test etwa eine Stunde, obwohl es im Prinzip absurd simpel ist. Es fiel uns jedoch schwer, den letzten gegnerischen Anführer zu töten, weil dieser zufällig von vier befreundeten, aber nicht steuerbaren Hilfsgruppen umzingelt wurde, die es nicht einsehen, ihn anzugreifen. Erst, als sich der böse Anführer mehrmals geheilt und es endlich geschafft hatte, eine der benachbarten Einheiten auszuschalten, konnte er von den ungeduldrigen PC-Ployer-Truppen besiegt werden.

Den assoziierten Truppen eines Helden lässt sich zwar befehlen, automatisch hinterher zu laufen, nur kommt auch hier die höchst bescheidene künstliche Intelligenz zum Tragen. Die onsatzweise vorhandenen Pluspunkte (Rollenspiel-Anleihen, Rahmenhandlung und unterschiedliche Missionen) werden durch die miserable grafische Präsentation und zahlreiche spielerische Schwächen zunichte gemacht. (la)



Erstaunliche Grafiken: Hier kämpfen widerliche Räuber (die braunen Objekte links) gegen Trollen (Blauvögel, rechts).

jörg langer

Abkupfern mag in der Softwarebranche ja legitim sein, aber das in Ehren ergraute Vorbild zu unterbieten, ist schon eine Kunst. Konnte ich bei Worsong noch manche Schwäche entschuldigen, fällt mir das bei einem Vollpreis-PC-Produkt des Jahres 1995 schwer. Die Grafiken sehen nicht nur schlecht aus, sondern sind auch schlecht zu sehen: Braune Räuber auf braunen Hügeln, grüne Heerführer auf grünen Wiesen – endlich mal ein Spiel, bei dem das »Ent-

decken des Gegners« wörtlich zu nehmen ist... Die »stimmungsvollen« Unterhaltungen während des Szenarios stören nur, zumal dann, wenn sich die Gesprächspartner ihre Weisheiten über mehrere Bildschirme hinweg brüllen – nervtötendes Hin- und Herschreien inklusive. Den traurigen Höhepunkt von Death or Glory bilden die ungeheuer dämlich agierenden Computer-Truppen: bei einem reinen Solo-Spieler-Programm unentschuldigbar.

death or glory

286 / 386 / 486
 VGA
 Soundblaster

Spieler-Typ	Strategisches Spiel	Frees RAM: min. 570 KByte + 1 MByte EMS
Hersteller	Software 2000	Festplattenplatz: ca. 6 MByte
Ca.-Preis	DM 120,-	Besonderheiten:
Kopierschutz	-	Steuerung nur per Tastatur möglich; Rollenspiel-Elemente und Rahmenhandlung.
Anleitung	Deutsch; befriedigend	Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM.
Spieltext	Deutsch; befriedigend	
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene	
Bildschirm	Ausreichend	
Grafik	Mangelhaft	
Sound	Ausreichend	

42

Mike Singleton's LORDS OF MIDNIGHT

Der neue Spiel-Designer

Mike Singleton hat mit der Zusammenarbeit mit Domark das Spiel "Lords of Midnight" geschaffen, das Sie alle begeistern wird. Das Ziel der Lords of Midnight ist die Schaffung einer Welt von Boroth the Wolfen und Sie sind der Herrscher, der Sie an der Seite zahlloser Helden und Figuren in einer Welt durch wunderbare Abenteuer führen wird.

Die "Move-and-Turn" Spielwelt ist eine Welt, die Zugriff auf ein "move-and-turn" System (einschließlich "move-and-turn" System) und "move-and-turn" System. Die Helden und Figuren können in einer aktualisierten "move-and-turn" System und ermöglicht Ihnen die Arbeit in Ihrer Gemeinschaften und Figuren.



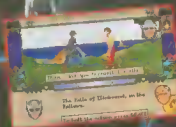
Die "3D-Animation" Spielwelt ist eine Welt, die Zugriff auf ein "3D-Animation" System und ermöglicht Ihnen die Arbeit in Ihrer Gemeinschaften und Figuren.

Die "Echtzeit" dargestellt sind und mit Hilfe von Fraktalen generiert wurden.



Die Handlung findet in einer Tag-und-Nacht-Welt statt, in der Sonne geht auf und unter, die Jahreszeiten kommen und gehen, der Winter bricht mit Eis und Schnee herein - all diese Dinge beeinflussen das Fortkommen Ihrer Armee.

Durch die Einführung fortschrittlicher künstlicher Intelligenz können Sie eine Unmenge Figuren in phantastischer 3D-Animation steuern und mit ihnen kommunizieren.



Das riesige Spielfeld umfasst Gebirge, Täler, Südküste, Flußmündungen, Inseln, Ebenen und Wälder, die alle unter Verwendung sensationeller 3D-Grafiken dargestellt werden.

DOMARK

Im Vertrieb von Cosmo, Eickener Höhe 2, 41063 Mönchengladbach
Vollständig deutsche Version



ALIEN LOGIC

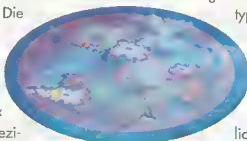
Die Logik der Aliens ist nicht immer leicht zu verstehen: SSIs erstes SVGA-only-Rollenspiel entführt uns auf einen exotischen Planeten.

Im Jahre 2123 entdeckte eine menschliche Sando den Planeten »Jarunek«. Wenige Jahre später landete eine Expedition auf der neuen Welt und erklärte sie nach einiger Zeit für besiedlungswürdig. Mit den beiden vernunftbegabten Rassen des Planeten wurden Abkommen geschmiedet und bald erreichten zahlreiche Kolonisten den Planeten, denen zu ihrem Glück nur noch einige weitere Versorgungsschiffe fehlten. Diese würden jedoch niemals erscheinen, denn zwischenzeitlich hatte sich die Erde in einem großen Krieg selbst vernichtet. Die Menschen auf Jarunek stellten somit den letzten Rest ihres Volkes dar und handelten entsprechend: Um fehlende Rohstoffe zu beschaffen, wurden die Abkommen mit den friedlichen »Shanthos« gebrochen; der resultierende Krieg dezimierte beide Völker beträchtlich. In den folgenden Jahrtausenden paßten sich die Menschen an die neue Umwelt an, verloren viel technisches Wissen und wurden zur bevölkerungsreichsten Rasse auf dem Planeten.

Diese Geschichte bildet den Hintergrund zur Papier-Rollenspielserie »Skyrealms of Jarunek«. SSI, die sich traditionell Rollenspiellicenzen (»AD&D«) für Computerumsetzungen sichern, haben sich auch auf dieses Stoffe angenommen. In »Alien Logic« spielen Sie einen »Muadra«, der nach vierjähriger Gefangenschaft von befreundeten »Thriddles« aus einem »Keeper Rod« befreit wird. Sie merken es schon an den zahlreichen unbekannten Begriffen: Ihre Aufgabe wird nicht leicht sein. Unablässig wird man mit Warten konfrontiert, die man erst erklärt bekommen muß. Ein Muadra beispielsweise stellt einen mutierenden Menschen dar, der die Kräfte des »Isha« nutzen kann. In anderen Rollenspielen würde man einfach »Magier« dazu sagen, der Zaubersprüche lernen und benutzen kann. Auf Jarunek heißen letztere aber »Dyshas« und



Ein Kampf gegen bissige Scragger: Die Mistviecher beißen sich doch tatsächlich an unserem Helden fest.



In der Webewelt sichert man sich neue Dyshas

müssen mittels »Webekristallen« in der »Webewelt« erschacht werden.

Sie werden eine Weile brauchen, um sich in der fremden Welt zurechtzufinden, zumal es SSI nicht bei dem schwer durchschaubaren Szenario belassen hat: Auch die Präsentation des Spiels ist sehr eigenwillig gehalten. Sie sehen Ihre

Umgebung weder in 3D-Perspektive, noch in einer typischen »Draufsicht«. Stattdessen steuert man auf der Weltkarte einen roten Punkt über Junglegebiete und Bergketten, der ab und zu auf andere Symbole trifft. Diese stehen für Lebewesen, Pflanzenvorkommen und Siedlungen, welche sich natürlich näher anschauen lassen. Bei Ortschaften wird auf eine Vogelperspektive umgeschaltet, die auf einem nicht-scrallenden Bildschirm die Stadt von oben zeigt. Ihre Spielfigur entdecken Sie an-

fänglich nur, weil sie von vier blauen Dreiecken eingerahmt ist – der Preis für das »kleinste Heldensprite« geht hiermit an SSI! Leider gibt es nicht allzu viele dieser schön gezeichneten Bildschirme, so wird für die Vogelperspektive »im Grünen« ständig ein und dieselbe Grafik geladen. Bei Begegnungen mit anderen Lebewesen oder beim Betreten bestimmter Häuser wird abermals umgeschaltet: Nun laufen wir als großes Sprite durch einen scrallenden Raum und sehen alles von der Seite.



im Wettbewerb

Auch auf Pagan muß man sich in einer unbekannten Welt zurechtfinden, doch das Spielgeschehen ist eingänglicher und der »Befremdungseffekt« geringer als bei Alien Logic. Mit dem actionreichen 1DD1-Szenario von Al-Qadim werden nicht nur Nachwuchssindbads angesprochen. Dragon Lore versucht sein Glück mit einer Kombination aus Rollenspiel und Adventure, kann damit aber nicht ganz überzeugen. Ein Rollenspiel der klassischen Art ist hingegen Menzoberranzon, das den Traditionalisten nicht mit Innovationen verschreckt.

Ultima 8 – Pagan	89
Al-Qadim – The Genie's Curse	74
ALIEN LOGIC	70
Dragon Lore	69
Menzoberranzon	64



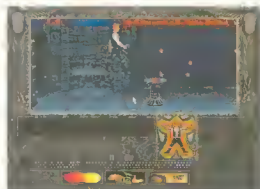
Arduath bei Tag und bei Nacht – die blauen Punkte kennzeichnen interessante Stellen

Warum möchte der Kerl meine »Pibber, Scragger und Beagres« kaufen? Sind das jetzt Körperteile oder »Dyshas«? Nein, getätete Tiere, mit denen man in Ardath »Gemlinks« verdienen kann. Derartige Verständnisschwierigkeiten sind bei Alien Logic an der Tagesordnung, die Standardfrage bei Gesprächen lautet nicht ohne Grund: »Was ist eigentlich ein...?« Gerade aufgrund des völlig fremdartigen Szenarios ist das Spiel für Forschernaturen und Standard-Dungeon-Gefrustete äußerst interessant: Zusammenhänge müssen durch-

schaut, Ruinen entdeckt und Verhaltensregeln beachtet werden. Erfreulich, daßSSI sich getraut hat, spielerisch Neuland zu betreten. Ungeduldige Naturen werden dabei allerdings keine sanderliche Freude haben.

Auf mich wirkt die Präsentation des Spiels zu kanfus: Seitenansicht hier, Vagelperspektiven-Krümelsprite da. Schade finde ich zudem, daß sich die Sprachausgabe aufs Intra beschränkt: Bei einem derart gesprächintensiven Programm wie Alien Logic wirkt das als Atmosphäre-Malus.

Obwohl Sie magiebegabt sind, beschränken sich Ihre anfänglichen Fähigkeiten auf zwei lebensnotwendige Kampf-Dyshas. Die meisten Kreaturen auf Jarune sind recht gefräßig, seien es nervige Beagres, die an Ihren Fersen knabbern, oder Carandans, die nur eine Ferse von Ihnen übriglassen. Zur Wehr setzen Sie sich ausschließlich durch Zaubersprüche, die in aggressiv und defensiv aufgeteilt sind. Ihre eigentliche Aufgabe ist es, den »Raten Shantha« zu finden und zu töten. Doch der Weg dorthin ist weit und voller Abschwefungen; was genau Sie wann unternehmen, bleibt Ihnen überlassen. Man erhält aber viele Hinweise und kleinere Aufgaben, so daß es an Beschäftigung nicht mangelt. Wichtige Informationen, die man in Gesprächen erhält, werden automatisch in einen Notizblock eingetragen; die Kar-



Eine unterirdische Ruine kann per Schwebe-stein betreten werden



Dieser Shantha hat uns vor vier Jahren gerettet

diagonalen versunkener Städte etc. braucht man sich also nicht zu merken.

In dieser Welt gibt es zwar viel Fremdartiges, aber einige Sachverhalte sind doch alt bekannt: »Cle-Esthas« könnte man mit »Runensteine« übersetzen, »Limites« sind im Prinzip Zauberränke und »Gemlinks« als einheimische Währung



In dieser Sicht laufen Sie außerhalb von Ortschaften umher



Der Ramian sieht vergrößert nach unangenehmer aus, als in der 2D-Sicht

genausa begehrt wie in normalen Rollenspielen das Geld. Gleich darauf wird man aber wieder mit Unbekanntem konfrontiert: »Cark« genanntes Genmaterial manipuliert man per Laserschneider in wasser-melonenartigen Pflanzen und züchtet so »Recas« heran. Das sind biologische Spezialwerkzeuge, die man zum Graben, Erkunden und Verarzten einsetzen kann.

Die Farbbewegung auf Jarune geht auf zwei Arten vor sich: Einmal stiefeln Sie im Kartenmodus auf den verschiedenen Schwebe-Kontinenten herum, zum anderen gib's die Teleportation. Um letztere zu bewerkstelligen, wählt man auf einem besonderen Bildschirm das gewünschte Ziel an, und wird in Windeseile dorthin versetzt. Natürlich kennen Sie zu Beginn nur ein einziges Teleportationsstar, weitere werden erst im Laufe des Spiels zugänglich.

(la)

alien logic

386/386 Super VGA Soundblaster 5 Blaster Pro CD-Audio Maus

Spieltyp Hersteller Co.-Preis Kopierschutz Anleitung Spielzeit Anspruch Bedienung Grafik Sound	Rollenspiel SSI DM 130,- - Deutsch; gut Englisch; mittel Für Fortgeschrittene und Profis Befriedigend Befriedigend Gut	Freies RAM; RAM: min. 550 KByte + 6 MByte XMS Festplattenplatz: ca. 10 MByte CD-Belegung: ca. 95 MByte Besonderheiten: Basiert auf dem Rollenspielsystem »Skyrenas of Jarune«; Einführungsprogramm (unter Windows) enthalten. Wir empfehlen: 486s (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Super VGA.
---	---	---

70

SPACE FEDERATION

Es muß nicht immer ein 100-Seiten-Handbuch sein: Mit einer flatten Mischung aus Taktik und Action wendet sich Interplay an Science-fiction-Fans.

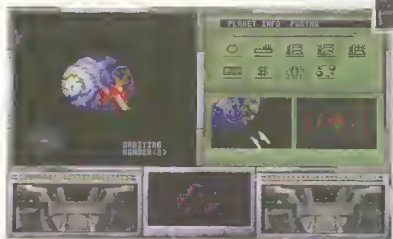
Programme wie »Warcraft« zeigen, daß Strategiespiele durchaus actionreich und auf ein breites Publikum zugeschnitten sein können. Mit »Space Federation« versucht Interplay obermals, diesen Weg zu gehen: Das typische Sterne-erobern-Szenario läuft in Echtzeit ab und läßt Sie mit Ihrem Kommandoschiff im sanft scrollenden Weltraum umherfliegen.

Die Auswahlmöglichkeiten zu Beginn sorgen für Freude: Viele vorgefertigte Szenarios, sieben Rassen und ein Split-Screen-Modus für den Kampf gegen menschliche Widersacher lassen viel Abwechslung vermuten. Die ersten paar Missionen sind als Einführung gedacht; wenn es hier überhaupt Gegner gibt, dann sind sie zahlenmäßig unterlegen. Nach dem Start einer Partie erhält man eine Erklärung, was zu tun ist (z.B. Gegner vollständig besiegen, bestimmte Planeten einnehmen), und schon geht es los.

Auf der ständig eingeblendeten Mini-Sternenkarte sind mehrere Planeten verteilt. Erdähnliche Welten eignen sich natürlich am besten zum Besiedeln, aber auch ungastliche Massklumpen lassen sich mit der Zeit lebensfreundlich gestalten. Vier Faktoren ent-



Die Schiffe werden durch Vorgabe von Wegen gesteuert



Im Split-Screen-Modus sieht man gleichzeitig die Aktionen beider menschlicher Spieler



Blitzschnelle Raumschlacht: Gleich ist alles vorbei...

scheiden über den Wert eines Planeten: Mineralvorkommen, Nahrungsvorräte, Bevölkerungszahl und die daraus resultierende Wirtschaftskraft. Die wichtigsten Aktionen auf einer Welt sind der Bau von zehn unterschiedlichen Schiffen, das Errichten neuer Gebäude (insgesamt 6 verschiedene Typen stehen zur Wahl) sowie das Versicken von Mineralien, Nahrung und Kolonisten. Zu Beginn hat man meist nur einen Planeten. Um weitere zu bekommen, besetzt man diese per Truppentransporter und pöppelt sie dann langsam hoch.

Eine extrem eigenwillige Idee macht dem Space-Federation-Spieler allerdings schwer zu schaffen: Um einem Schiff andere Befehle zu geben, muß man erst »docken«. Sie haben richtig gelesen: Man wird tatsächlich genötigt, von Planet zu Planet zu fliegen, um dort ein Schiff zu produzieren oder ein Gebäude zu errichten.

Für das Herumfliegen stehen zwei Modi zur Auswahl: Per Flaggschiff, das nur geringe Treibstoffmengen hat (die sich innerhalb einer halben Minute aufbrauchen, auch wenn man gar nicht mehr beschleunigt), oder per Fadenkreuz. Letzteres ist schneller und besser steuerbar (mit dem Raumschiff soust man oftmals am Zielpunkten vorbei), doch können Sie

nicht in Kämpfe eingreifen. Zu letzteren kommt es häufig, da Sie in aller Regel nicht allein im All sind. Gemeine Widersacher mit je nach Rosse unterschiedlichen Taktiken machen Ihnen das Leben schwer.



Statistiken zeigen die Rohstofflage auf den Planeten

Die Palette des Kriegswerkzeugs reicht vom stationären Kampfsatelliten über Reparatur- und Scoutschiffe bis hin zum Piratenraumer, der feindliche Flotten nach und nach der eigenen einverleibt.

Aufgrund der indirekten Befehlsgabe laufen die Raum- und Planetenschlachten mehr oder weniger automatisch ab: Zwei Flotten treffen sich, es folgt ein kurzes Lasergewitter im All und schon sind die meisten Schiffe kaputt oder schwer beschädigt. Obwohl man im Flaggschiff-Modus direkt in die Kämpfe eingreifen kann, ist diese Beteiligung grundsätzlich

von kurzer Dauer: Der Kammandaraumer hält kaum etwas aus und explodiert sawieso nach einigen Sekunden aus Treibstoffmangel. Dieser traurige Umstand wiegt jedoch nicht sanderlich schwer: Wenige Sekunden später erhalten Sie auf Ihrer Heimatwelt ein neues Flaggschiff.

Durch die ständig fortschreitende Zeit ist das Spielgeschehen sehr hektisch. Obwohl man auf neu produzierte Einheiten aufmerksam gemacht wird, geht die Übersicht in Windeseile verloren. Var allem der Umstand, daß man nicht automa-

tisch zu Raumschlachten schalten kann, sondern erst hinfliegen oder per Übersichtskarte nachschauen muß, läßt sa manche Flatte schnell verdampfen.

Jenseits des Hauptmenüs bedienen Sie das Programm per Joystick oder Tastatur. Allerdings haben die beiden Feuerknöpfe wechselnde Funktionen: Dieselbe Taste dient einmal zum »Auswählen«, dann wieder zum »Abbrechen« – nicht gerade sehr benutzerfreundlich. Die Anleitung des Spiels ist eine Enttäuschung, da sie die meisten Schiffstypen und Planetenausbauten nicht beschreibt. Solche Feinheiten soll der verwirrte Kunde wahl selbst herausfinden. (la)

jörg langer

Die durch das unkomplizierte Spielprinzip und die Missionen geweckten Erwartungen kann Space Federation nicht erfüllen. Der Mix aus Taktik und Action funktioniert mehr schlecht als recht: Das für jeden Befehl notwendige Anfliegen von Planeten und Flotten macht das Spiel zerfahren und beschränkt die Einflußnahme bei Raumschlachten darauf, möglichst viele Schiffe hinzuschicken.

Da jeder Planet nur eine Sache gleichzeitig herstellen kann,

sind selbst bei fließigem Herumfliegen immer einige Kolonien unbeschäftigt. Außerdem verliert man bei all dem Herumgeschalle schnell den Überblick, weil auch die leichd brauchbare Gesamtkarte nur von Planeten aus aufrufbar ist.

Wer sich an den aufgeführten Kritikpunkten nicht sanderlich stört, kann aber trotzdem mal reinschnuppern: Var allem für zwei Spieler gleichzeitig gibt es im Science-fiction-Genre zur Zeit kaum Alternativen.

Novell Business Bundle -Personal NetWare-

bestehend aus :

2 x Novell Personal NetWare

2 x junperfreie CNet Ethernet Netzwerkarten

1 x 10 mtr. konf.Kabel

inkl. Manual und

Installationsanweisung

DM 239,--

Erotik-Hit HOT-Action

25 DIA-Shows mit 1000 Fotos

50 Action-Video-Filmclips im MPEG und AVI-Format.

Nur gegen Altersnachweis !

DM 29,--

GARFIELD SCREENSAVER

Frech, fett, faul & filosofisch.

Erleben Sie Garfield wie er ihren Bildschirm beschützt. In über 400 Bilder und Animationen, in allen Lebenssituationen.

Gepackt in der Lasagnebox

DM 49,--

Alle Preise inkl. 15% MwSt. Preise ab Lager München zuzügl. Porto und Versand. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Raptor Solution GmbH

Knorrstraße 142

80937 München

Tel. 089 / 316077-50

space federation

200 / 486
VGA

Soundblaster
S'Blaster Pro

Maus
Joystick

<p>Spiel-Typ Strategiespiel</p> <p>Hersteller Interplay</p> <p>Ca.-Preis DM 100,-</p> <p>Kopierschutz -</p> <p>Anleitung Deutsch; mangelhaft</p> <p>Spieltext Englisch; wenig</p> <p>Anspruch Für Einsteiger und Fortgeschrittene</p> <p>Bedienung Ausreichend</p> <p>Grafik Ausreichend</p> <p>Sound Gut</p>	<p>Freies RAM: min. 400 KByte + 3,5 MByte EMS/XMS</p> <p>Festplattenplatz: ca. 8 MByte</p> <p>Besonderheiten:</p> <p>Zwei Spieler gleichzeitig an einem PC per Split-Screen.</p> <p>Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Joystick.</p>	
---	--	--

56



PANZER GENERAL

Trotz des deutschen Titels stammt die SSI-Neuerscheinung von amerikanischen Programmierern. Der Zweite Weltkrieg dient als fragwürdiges Szenario für ein anspruchsvolles Taktikspiel.

Zu den wenigen deutschen Wörtern, die direkt ins Englische übernommen wurden, gehören neben harmlosen Begriffen wie »zeitgeist« oder »kindergarten« auch die martialischen Ausdrücke »panzer« und »blitzkrieg«. Letzterer entstand zu Beginn des Zweiten Weltkriegs: Anstatt gegnerische Verteidigungslinien auf ihrer gesamten Länge anzugreifen, durchstieß man sie an einigen Punkten, fuhr weit ins Hinterland hinein und umzingelte so die zurückflutenden, weil abgeschnittenen Verteidiger.

Diese Taktik wurde erst durch den neuen Truppentyp der Panzer möglich: Waren die »tanks« des Ersten Weltkriegs eher eine Art gepanzerte Infanterie, so erwiesen sich die neuen Modelle als schnell, beweglich und mit einer gehörigen Feuerkraft ausgestattet. Die Alliierten adaptierten und neutralisierten diese Strategie im Laufe des Kriegs: Durchgestaffelte Panzerverbände waren ohne begleitende Infanterie sehr verwundbar und kannten in waldreichen Gebieten oder Städten herzlich wenig ausrichten...

»Panzer General« bietet Ihnen die Möglichkeit, in 38 Szenarien den Zweiten Weltkrieg in Europa, Rußland und Nordafrika nachzuspielen. Wahlweise als General auf Seiten der Alliierten oder der Achsenmächte geben Sie die Befeh-



Der Verteidigungsgürtel der eingegrabenen Infanterie wird durch die Artillerie wesentlich verstärkt



An manchen Stellen darf man entscheiden, welcher Schauplatz als nächstes in Angriff genommen wird

le, um in wichtigen Schlachten zum Sieg Ihrer Seite beizutragen. Die unterschiedlich großen Missionsgebiete setzen sich aus Sechsecken zusammen, in denen jeweils eine Badeneinheit und ein Flugzeug Platz haben. Gekämpft wird meist zwischen benachbarten Einheiten, einige Truppentypen wie z.B. Artillerie können aber auch weiter entfernte Gegner beschießen. Neben diversem Terrain sind auf den Karten Straßen, Flüsse, Flugplätze und Ortschaften zu sehen. Straßen erleichtern die Bewegung motorisierter Truppen beträchtlich, Flüsse verlangsamen das Fortkommen und bieten bei Überquerungsversuchen beste Gelegenheit für Gegenangriffe. Auf Flugplätzen werden neue Flieger aufgestellt und betankt, Städte dienen als Nachschubbasen, Verteidigungsbollwerke und natürlich auch als Missionsziele.

Zu Beginn eines Szenarios schaut man sich zunächst die



Im Winter fallen Luftangriffe schwer, doch dafür sind die Flüsse zugefroren und damit leichter zu überqueren



im Wettbewerb

Van der Bedienung und den taktischen Details her ist SSI's Panzer General dem deutschen Battle Isle 2 überlegen. Dafür ist der Konkurrent von Blue Byte etwas zugänglicher und bietet mehr »Drumherum« wie eine detaillierte Rahmenhandlung. Das leicht angestaubte History Line, ebenfalls von Blue Byte, befaßt sich mit dem Ersten Weltkrieg und wurde aufgrund seines Alters um fünf Punkte abgewertet. Das zähe Strategiespiel D-Day beschäftigt sich mit der Westfront von 1944 an, während Sie bei der Simulation Armored Fist selber im Panzer herumtuckern.

Battle Isle 2	83
PANZER GENERAL	81
History Line 1914-1918	73
Armored Fist	65
D-Day	59



Die Kompanimotionen sind makaber, zeitraubend und bieten keinerlei Informationen

Übersichtskarte mit den grün markierten Zielstädten an. Ist die Option »Sichtweite« aktiviert, sehen Sie vom Gegner allerdings nur das, was im Aufklärungsbereich Ihrer Einheiten liegt. Wer zu schnell und ohne Erkundungstrupps vorstößt, findet sich häufig in einem äußerst unangenehmen Hinterhalt wieder. Das schan aus »Battle Isle« bekannte Blockieren funktioniert auch bei Panzer General: Man kann sich zwar neben eine feindliche Einheit bewegen, aber danach nicht weiter an ihr vorbeiziehen.

Die mehr als 400 verschiedenen Truppentypen sind in 18 Klassen eingeteilt: Infanterie, Panzer, Panzerabwehr, Flak, und was das kriegerische Arsenal sonst noch hergibt. Drei verschiedene Klassen von Flugzeugen und Schiffstypen dienen zur Unterstützung der Bodentruppen. Artillerie, Flak und Jägereinheiten schützen benachbarte Truppen, indem sie Angreifer vor dem Kampf automatisch beschießen. Jede Einheit verfügt über rund 20 Werte wie »Angriffstärke gegen Infanterie« oder »Verteidigung gegen Luftangriffe«. Durch Einberechnung von Terrain und Befestigungsstufen entstehen realistische Zusammenhänge: Panzer mögen zwar die Könige der Ebenen sein, aber gegen Luftangriffe sind sie machtlos. Artillerie richtet auf Distanz großen Schaden an, doch im Nahkampf wird sie selbst von angeschlagener

Florian Stangl

Strategiespiele schrecken mich häufig mit einem Funktions- und Menü-Overkill ab, der mir den Spaß am Tüfteln verleiht. Panzer General ist erfreulich zugänglich in der Bedienung, dennoch nicht für absolute Einsteiger geeignet. Selbst ein Profi hat einiges zu knabbern.

Neben der benutzerfreundli-

chen Gestaltung ist der Kampagnen-Modus einfach pfundig: Man schleppt seine Längseinheit durch harte Kämpfe, sie gewinnt an Stärke und Erfahrung – wie die Helden in Rollenspielen.

Wer sich an dem makabren Szenario nicht stört, bekommt auch langfristig viel Spannung geboten.

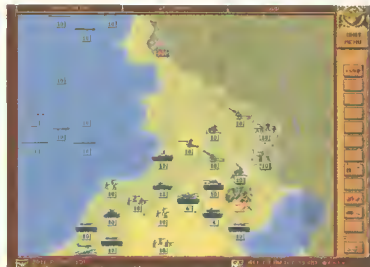
Infanterie empfindlich getroffen. Äußerst wichtig sind die Treibstoff- und Munitionsvorräte, die sich ständig verringern, aber nur langsam wieder aufgefüllt werden. Wem mitten in der Wüste das Benzin ausgeht, muß ziemlich lange »I'm walking« pfeifen, bevor er zur nächsten Tankstelle kommt... Obwohl die Truppentypen sehr detailliert umgesetzt wurden, hat man es mit dem Realismus nicht übertrieben: Sie werden nicht auf bestimmte Divisionen treffen oder die »6. Armee« steuern – alles ist abstrakt gehalten. Dazu gehört auch die Angabe der zahlenmäßigen Stärke einer Einheit in Punkten von 1 bis 15. Sehr gut gelöst wurden die Ausbildungsstufen: Bei Kämpfen sammeln Ihre Einheiten Erfahrung, was durch das langsame Ausfüllen von fünf Sternen angezeigt wird. Null ausgefüllte Sterne kennzeichnen Rekruten, fünf Sterne Elitetruppen. Die erfahrenen Einheiten reagieren schneller, machen mehr Schaden und erleiden weniger Verluste. Um angeschlagene Truppen wieder aufzufrischen, stehen zwei Möglichkeiten zur Verfügung: Normale Verstärkungen drücken die Gesamterfahrung einer Einheit prozentual nach unten, während sie bei den viermal so teuren Eliterverstärkungen gleich bleibt.

Ist eine eigene Einheit aktiviert und steht der Mauszeiger über einer feindlichen in Kampfreichweite, werden die wahrscheinlichen Verluste für beide Kontrahenten dargestellt. Außerdem verfügt das Programm über eine nützliche Undo-Funktion: Solange durch das Bewegen einer eigenen Einheit keine bislang unsichtbaren Gegner entdeckt werden,

Jörg Jäger

Erst war ich etwas skeptisch der Thematik wegen, doch dann hoben mich komfortable Bedienung und taktische Tiefe von Panzer General schnell überzeugt. Das Programm geht zwar nicht auf die historischen Aspekte des deutschen Angriffskrieges ein, verherrlicht aber andererseits auch keine der beiden Seiten. Anleitung und Missionsbeschreibungen kommen ohne Feindbilder aus, die Einheiten werden abstrakt in Form von Spielerpunkten dargestellt. Spielerisch gibt es viele Feinheiten zu genießen, ohne daß man sich in einem Regelwir-

wirr verzetteln würde. Es bringt nichts, mit schmissigem Holati seine Panzer noch vorn zu jagen, da man ohne kombinierte Kräfte schnell auf der Strecke bleibt. Der härteste der drei Computer-Schwierigkeitsgrade fordert auch geübte Cracks; die späteren Schichten sowie die Kampagnen sind nur mit einer ausgefeilten Strategie und präzisen Zügen zu lösen. Einziger Wermutstropfen ist der mißratene Zwei-Spieler-Modus – die Programmierer haben von Nullmodem und Netzwerk wohl noch nicht viel gehört.



Während sich die alliierte Flotte nähert, führen unsere Panzer heftige Kämpfe, um von der Küste wegzukommen



Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

JAGUAR

MEGA
DRIVE

SNES

3DO

Bitte nur
Händler-
anfragen!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör

Gartenweg 4

D-94133 Röhrnbach

Telefon 0 85 82 / 15 99

Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

1942 - The Pacific Air War /dt	31,95	34,95
Aces of the Deep /dt	84,95	84,95
Aces of the Pacific & Mission Disk /dt	79,95	—
Aces over Europe /dt	69,95	—
Alone in the Dark 3 /dt	—	V.mö.
Antross - World Cup Edition /dt	79,95	79,95
Armored Fist /dt	94,95	94,95
Battle Bugs /dt	69,95	65,95
Battle Isle & Data Disk /dt	13,95	—
Battle Isle 2 /dt	79,95	85,95
Battle Isle 2 Scenario CD /dt	49,95	49,95
Berserk a Class Only /dt	64,95	79,95
Blackhawk /dt	85,95	—
Bundesliga Manager Hattrick /dt	74,95	—
Burning Steel 2 /dt	62,95	—
Cannon Fodder 2 /dt	—	—
Civilization + R. Tycoon Deluxe /dt	89,95	69,95
Colonization /dt	74,95	—
Creature Shock /dt	—	94,95
Cyberwar /dt	—	94,95
Das Schwarze Auge /dt	79,95	87,95
Des Schwarze Auge 2 /dt	76,95	77,95
Dawn Patrol /dt	89,95	89,95
Day of the Tentacle /dt	94,95	99,95
Death or Glory /dt	84,95	—
Der Clou /dt	79,95	79,95
Der Clou - Profi Diskette /dt	44,95	—
Dispersed /dt	—	V.mö.
Die Nöhlentwell-Sege /dt	—	89,95
Die Siedler /dt	79,95	89,95
Discworld /dt	79,95	89,95
Doppelpass /dt	79,95	79,95
Dragon Lore /dt	—	86,95
Earthshock /dt	—	86,95
Ecosystem /dt	76,95	89,95
Eye of the Beholder 1-3 /dt	—	86,95
F-14 Fleet Defender Plus /dt	94,95	94,95
Falcon Gold /dt	—	84,95
FIFA International Soccer /dt	64,95	69,95
Hansa - Die Expedition /dt	41,05	—
Heldentag 1914-1918 /dt	59,95	63,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	59,95	69,95
Indy Car Racing /dt	54,95	—
Indy Car Racing Point /dt	29,95	—
Indy Car Racing Track Pack /dt	29,95	—
Interno /dt	—	V.mö.
International Tennis Open /dt	—	99,95
K-A-S-Hokum /dt	—	79,95
King's Quest Edition 1-6 /dt	—	87,95
King's Quest 7 /dt	—	99,95
Legend of Kyandia 3 /dt	79,95	—
Lemmings 3 /dt	61,95	66,95
Little Big Adventure /dt	—	89,95
Lothar Matraus Super Soccer /dt	69,95	—
Mad News - Extrablatt Data Disk /dt	79,95	—
Mad News - Extrablatt Data Disk /dt	29,95	—
Master of Magic /dt	89,95	89,95
Master of Magic /dt	—	69,95
Master of Magic /dt	74,95	84,95
NHL Hockey 95 /dt	—	79,95
Noctropolis /dt	—	94,95
Novostorm /dt	—	82,95
Outliner /dt	—	79,95
Penzer General /dt	74,95	74,95
PGA Tour Golf 486 /dt	—	94,95
Pintball Dreams on Love /dt	—	77,95
Piracy Fantasies /dt	99,95	—
Pizza Connection /dt	81,95	—
Power Drive /dt	59,95	69,95
Privateer & Strike Commander /dt	89,95	94,95
Privateer & Strike Commander /dt	—	87,95
Rebel Assault /dt	69,95	69,95
Rise of the Robots /dt	77,95	86,95
Sam & Max /dt	94,95	99,95

ZUBEHÖR

2-Player Joystick Kabel analog	19,95
Gravis analog Joystick PC	57,95
Gravis analog Joystick Pro PC	69,95
Gravis Game Pad PC	44,95
Gravis Game Port PC	49,95
Sound Blaster Pro Value Edition /dt	169,00
Sound Blaster 16 Value Edition /dt	219,00
Sound Blaster 16 Multi CD /dt	209,00
Sound Blaster 16 ASP Multi CD /dt	359,00

Screenbeat Aktiv-Boxen 34,95

So
können Sie bestellen:

Einmal bei uns anrufen und Ihre Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Ihren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 4,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM). Ad. 150,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

PC CD-ROM

0 2871 / 86 31

18 30 88

18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 2871 / 86 31

Bachler
Computersoftware

PC CD-ROM

Sensible Soccer International /dt	34,95	39,95
Sm City 2000 /dt	89,95	69,95
Sm Classics /dt	71,95	—
Simon the Sorcerer 2 /dt	92,95	89,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	—	V.mö.
Space Federation /dt	—	71,95
Space Quest Edition 1-5 /dt	—	67,95
Star Trek Technical Manual	—	96,05
System Shock /dt	79,95	87,95
The Fantasy Formula /dt	89,95	—
Theme Park /dt	79,95	81,95
Transport Tycoon /dt	89,95	89,95
Ultimate Body Blows /dt	54,95	54,95
Under a killing moon /dt	—	99,95
U.S. Navy Fighters /dt	—	89,95
Wing Commander /dt	—	69,95
Wing Commander 1 + 2 /dt	—	69,95
Wing Commander 2 /dt	—	69,95
World Cup Golf /dt	—	76,95
X-Wing Completion /dt	74,95	74,95

MEGA - DRIVE

Bundesliga Manager Hattrick /dt	75,--	PC
King's Quest 7 /dt	99,--	CD
Legend of Kyandia 3 /dt	79,--	CD
Little Big Adventure /dt	89,--	CD
Master of Magic /dt	89,--	PC + CD
NASCAR Racing /dt	75,--	PC + CD
Under a killing moon /dt	99,--	CD
Wing Commander 3 /dt	99,--	CD

Sonder-Angebote:

	Disk	CD
A-Train + Construction Set /dt	42,95	—
Dune 2	27,95	—
F-15 Strike Eagle 3 /dt	34,95	34,95
Formula 1 Grand Prix /dt	34,95	34,95
Great Courts 2 /dt	21,95	21,95
Gunship 2000 /dt	34,95	34,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95
King's Quest 1-4 /dt	99,95	99,95
Leisure Suit Larry 1 /dt	25,95	23,95
Leisure Suit Larry 2 o 3 /dt	26,95	23,95
M1 Tank Platoon /dt	26,95	23,95
Prattel Gold /dt	34,95	34,95
Police Quest 1 /dt	29,95	23,95
Police Quest 2 o 3 /dt	29,95	23,95
Railroad Tycoon	29,95	29,95
Secret of Monkey Island 1 o 2 /dt	36,95	36,95
Silent Service 2	29,95	29,95
Space Quest 1 /dt	29,95	23,95
Space Quest 2 o 3 /dt	29,95	23,95
Street Fighter 2 /dt	25,95	—
Ultima Underworld	34,95	—
Ultima 6	25,95	—
Ultima 7 /dt	35,95	—
Wing Commander	25,95	—



HAMMER OF THE GODS

Römisches Weltreich? Langweilig! Britisches Empire? Schon gesehen! Dann gehen wir halt mal als Wikinger auf Kaperfahrten und Plündertouren.

In Historienstreifen und Hägar-Comics tritt man auf die Wikinger – aber daß diese rauen Gesellen jahrhundertlang Nordeuropa beherrscht haben, ist nicht allzu bekannt. Nach dem Verfall des Römischen Reichs entstand in Europa ein Machtvakuum, das von den aus vielen Stämmen bestehenden Wikingern etwa ab 700 n.Chr. ausgenutzt wurde. Die durch ihre Drachboote sehr schnellen und mobilen Nordmänner zagen aber nicht ausschließlich als grausame Brandschatzer durch die Länder. Vielerorts versuchten sie auch, sich dauerhaft niederzulassen, z.B. an der Ostküste Englands und in der Normandie.

In »Hammer Of The Gods« geht es um die Wikingerexpansion, angesiedelt in einem Mischmasch aus der Sagenwelt Midgard und dem historischen Europa. Eigentliche Spielaufgabe ist es, zum menschlichen Diener Odins aufzusteigen, dem »Hammer der Götter«. Das schafft aber nur, wer fleißig Aufgaben von niederen Göttern übernimmt und löst. Kein Wunder also, daß gleich vier hoffnungsvolle Kandidaten ins Rennen gehen: Der Wikingerfürst, der Håpting der Zwerge, der Führer der Elfen und der oberste Troll. Die vier Parteien werden wahlweise



Die Landkarte zeigt im »Civilization«-Stil Siedlungen, Flotten und Armeen

vom Computer oder menschlichen Gegnern übernommen. Bei letzterer Variante kann man entweder an einem Computer spielen, sich per Modem bzw. Netzwerk verkuppeln oder sich die Züge in Form einer Briefpartie zusenden. Diplomatie ist ein wichtiger Faktor im Spiel, da man nur dann »ehrenhaft« angreifen darf, wenn dem Gegner vorher der Krieg erklärt wurde. Gleichzeitig wird der Handel lukrativer, je besser die Beziehungen zum Partner sind.

Neben Angeboten der Art »Ich gebe Dir 500 Gold, wenn Du den bösen X angreifst« läßt es sich vortrefflich drahen oder ein Ultimatum aussprechen. Zu Beginn besteht allerdings noch kein großer Grund zum Zwist: Man weiß nicht, wa genau die anderen drei Herrscher stecken, da nur die grundlegenden Umrisse der Landflächen und die ungefähre Position der Ansiedlungen bekannt sind. Letztere sind

anfangs neutral und werden teilweise von Palisaden und Mauern geschützt. Das eigene Heer rekrutiert sich je nach gespieltem Volk aus etwas anderen Einheiten, bei den Menschen z.B. aus Schwertkämpfern, Bogenschützen, Berserkern und Helden.

Bewegt werden die Truppen in »Stacks« zu maximal acht Leuten, wobei die Gruppe zusätzlich noch ein Schiff mitführen kann. Ob letzteres bei Landgängen zurückgelassen oder geschultert wird, kann ebenso bestimmt werden wie die gewünschte Raute (schnell, mittelschnell, sicher) bei See-



Das Spielziel: durch Aufgabenerfüllen den Hierarchiebaum der Götterwelt emporklettern.



Unsere Elfen- und Wikingerhelden im mutigen Kampf gegen einfache Bauern und Bogenschützen

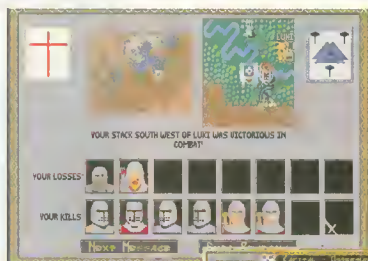
Gelebt sei die Abwechslung: Wikingerreiche durften bislang nur selten als Grundlage für ein Computer-Strategiespiel herhalten. Gut so, denn das mittelalterliche England kenne ich mittlerweile schon auswendig. Die magischen Waffen, die verschiedenen Rassen und die Götterwelt sind bei New Worlds Neuling gelungen: Gehe ich jetzt auf meinen Gegner los, oder stelle ich stattdessen den auftraggebenden Gatt zufrieden? Meist macht

man dann beides, denn im Laufe des Spiels sammeln sich doch zahlreiche Ortschaften und genügend Armeen an. Mir gefällt Hammer Of The Gads vor allem aufgrund seiner einfachen Bedienung und des überschaubaren Spielablaufs. Dadurch ist es ein ideales Eraberungsspiel der Abteilung »leicht zugänglich« mit Option auf eine nette Multi-Player-Gaudi. Kapplungs-Möglichkeiten für zwei PCs sind serienmäßig enthalten, aber ein Rechner tut's auch.

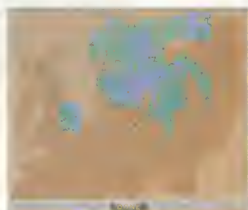
bewegungen. Wenn Sie Ihre Armeen nicht Schritt für Schritt durch die Gegend marschieren lassen wollen, geben Sie einfach einen Zielpunkt vor.

Beim Angriff auf andere Stacks oder auf Siedlungen wird in einen einfachen Taktikmodus umgeschaltet. Hier stehen sich die mutigen Krieger beider Seiten gegenüber und bewegen sich abwechselnd aufeinander zu. Dabei gibt es einige Details: Ausfälle der Verteidiger, Nah- und Fernkampf sowie freiwilliges Schleifen der Mauern. Wenn Sie die Schlacht um eine Siedlung gewinnen, haben Sie die Wahl zwischen plündern, brandschatzen und niederbrennen. Je nach gewählter Vorgehensweise geht mehr oder weniger viel Zeit dabei verloren, werden mehr Leute umgebracht und größere Schätze erobert. Wer das Dorf besetzen will, wählt »unterwerfen«. Regelmäßige Steuereinkünfte sind nämlich keinesfalls zu verachten: Das Beschenken anderer Herrscher, aber auch der Kauf von Booten und das Rekrutieren neuer Truppen gehen ziemlich ins Geld. Am teuersten aber ist das »Bauen«: Per Mausclick verbinden Sie die eigenen Ansiedlungen mit Straßen und errichten drei Festungsarten, die dann mit ihrer Garnison von sich aus Feinde angreifen.

Das Interessanteste an Hammer of the Gads sind die Götter-Quests: Mal sollen Sie für die Unsterblichen drei Städte



Durch die Kampfberichte läßt sich Hammer of the Gads auch mit mehreren Leuten an einem Computerspielen



Auf der Übersichtskarte ist das gesamte Spielgebiet zu sehen.



Die Ortschaftenübersicht zeigt hier unsere Hauptstadt

erobern, dann wieder einen bestimmten Mansterunterschlupf ausräuchern. Sobald eine Aufgabe erfüllt ist, dürfen Sie sich aus einer Art Götterbaum die nächste zu-

gängliche aussuchen und außerdem eine Belohnung einsacken: Krieger, magische Gegenstände, Helden oder auch mal einen Magier. Letzterer unterstützt dann Ihre Truppen durch nette Zaubersprüche à la »Sturm erschaffen« oder »Meuchelmord«. Neben der vorgegebenen Karte stehen zufällig generierte Szenarien zur Verfügung. Die Computergegner bieten drei Schwierigkeitsstufen, von denen die härteste auch Profis Probleme bereitet. (la)



im wettbewerb

Das Herumsiedeln bei Sid Meier's Colonization befindet sich spielerisch und inhaltlich eine Stufe über dem Wikingerstreben von Hammer Of The Gads, das aber für mehrere Spieler ideal ist. Zwei Personen können sich auch beim dynamischen Echtzeit-Geklappe des Fantasy-Strategiespiels Warcraft vergnügen; Strategen auf der Suche nach historischen Szenarios werden beim gemächlicheren Lords of the Realm fündig. Das veraltete Vikings kann weder durch Technik noch Inhalt so recht überzeugen und wurde deshalb um 10 Punkte abgewertet.

Colonization	88
Warcraft	83
HAMMER OF THE GADS	75
Lords of the Realm	73
Vikings	49



hammer of the gods

2061/486	VGA	Super VGA	Soundblaster	32 Bitster Pro	2 GB RAM	10 MB
Spieler-Typ	Strategiespiel	Freies RAM: min. 450 KByte				
Hersteller	New World Computing	+ 2 MByte				
Co.-Preis	DM 120,-	Festplattenplatz: ca. 10 MByte				
Kopierschutz	—	CD-Belegung: ca. 60 MByte				
Anleitung	Englisch; gut	Besonderheiten: Nullmodem- und Netzwerk-Modus. Auf Wunsch abgespeckte VGA-Darstellung.				
Spieltext	Englisch; mittelschwer	Wie empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und Super VGA.				
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis					
Bedienung	Gut					
Grafik	Befriedigend					
Sound	Ausreichend					





WORLD CUP GOLF

Ein echter Galfer spielt auch bei Regen und Schnee – und zwar auf seinem PC. U.S. Galds neuester Beitrag zu diesem Thema muß sich allerdings mit starken Konkurrenten messen.



Der Spieler hat sich in der hinteren linken Ecke versteckt, da für diese Balllage keine bessere Perspektive vorhanden ist.

Das richtige Treffen des Balls erfordert zwei präzise Mausklicks

oder so weit entfernt ist, daß er nur noch in Winzgröße erscheint.

Geschlagen wird mit einem Energiebalken-System, bei dem der dort markierte »Sweet Spot« (der optimale Punkt am Schlägerkopf) möglichst genau an-

gekllickt werden sollte. Dadurch, daß der Ball nach dem Schlag sofort aus der Sicht verschwindet, wird »Par«-exzellentes Golf zumindest erschwert. Leider existiert keine Replay-Funktion, so daß man sich auch nicht nachträglich über die Flugbahn informieren kann.

Es gibt eine Driving Range zum Üben, einen Trainings- und einen Turniermodus. Bei letzterem treten Sie im World Cup-Matchplay gegen andere Teams an. Die Paarungen können aus Computergegnern oder menschlichen Kontrahenten bestehen. Gestandene Golfprofis erfreuen sich außerdem an weiteren Turniermodi wie Vierball-Stableford oder Greensome-Medaille. Der Spielstand läßt sich mitten im Wettkampf speichern. (mk)

Mit sperrigen Eisenstangen wird Wochenende für Wochenende auf kleine, weiße Bälle eingedraschen. So fest und hart wie möglich ist die Devise und selbstliebliche Zeitgenossen werden zu reißenden Golf-Bestien, wenn es darum geht, das mühsam erspielte Handicap zu verteidigen. Erheblich sanftermühtiger geht es da auf dem heimischen Familien-PC zu, wenn Sie Ihrer Schlag-Leidenschaft mit »World Cup Golf« zu Leibe rücken. Hier leidet höchstens Ihre Maus oder der Hausfrieden, wenn Sie mit lautem Gestöhne pixelgroße Farbleckse in virtuelle Löcher klicken. U.S. Galds neue Sportsimulation einführt den ambitionierten Spieler in den »Hyatt Dorado Beach Golf Club« in Puerto Rico, wo er das dort stattfindende Weltmeisterschaftsturnier nachspielen kann. Grüngesunde Palmen und frischgemähtes Gras verlangen 2 CDs an Lebensraum, so daß mitten im Spiel munter gewechselt werden muß. Das Programm baut keine »live« berechneten 3D-Grafiken wie z.B. Links 386 Pro auf, sondern lädt ein vorgefertigtes Bild von CD, in das dann die Spielfigur eingeblendet wird. Wenn Sie Glück haben, sehen Sie Ihren Galfer in voller Größe. Bei ungünstiger Lage des Balles kann es aber schon mal vorkommen, daß der Spieler hinter einem Baum verschwindet

michael kim

Sorry, aber das ist nun wirklich kein Meisterwerk. Selbst die üppigen Bahamas-Palmen können die spielerischen Mängel nicht überschatten. Gelfen nach der Manier »Huch, wa ist der Ball/der Spieler/das Loch?« macht selbst dem enthusiastischsten Fairway-Fanatiker keinen Spaß. Das Grafik-Prinzip des Darstellens »fester« Bitmaps (im Gegensatz zum Bild-Neuaufbau) geht also nicht auf, da man er-

hebliche Ladezeiten von CD erdulden muß und die Übersichtlichkeit stark leidet. Trotz zweier CD-ROMs bekommt man nur einen einzigen Kurs und selbst dieser ist aus genannten Gründen kaum präzise zu bespielen. Sportfreunden sei zu »Links 386« oder »PGA 486« geraten. Nur regelrechte Galfsimulations-Sammler, die alles haben müssen, können zu World Cup Golf greifen.

world cup golf

386/486 Super VGA Soundblaster Maus

Spiel-Typ	Sportspiel	Freies RAM: min. 550 KByte
Hersteller	U.S. Gold	+ 3 MByte EMS
Co.-Preis	DM 120,-	Festplattenplatz: ca. 1 MByte
Kopierschutz	-	CD-Belagung: ca. 1100 MByte (2 CDs)
Anleitung	Deutsch; befriedigend	Besonderheiten: VESA-Träger erforderlich. Turnier-Spielstände können gespeichert werden.
Spieltext	Englisch; wenig	Wir empfehlen: 496er (min. 33 MHz mit 4 MByte RAM, Maus und Super VGA.
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene	
Gedienung	Befriedigend	
Grafik	Befriedigend	
Sound	Befriedigend	

45

The Red Balloon is a registered trademark of Heye Musik GmbH



Aktiv-CD statt
Matt-Scheibe

Willkommen im Club



Beat-Club '68
Kat.-Nr. 76896-40025-2
DM 79,95*

*unverbindl. Preisempf.

Das ganze Spektrum der Jahre '68 und '69. Original-Einspielungen aus den ersten legendären Beat-Club-Sendungen lassen einen das Club-Fieber spüren.



Beat-Club '70
Kat.-Nr. 76896-40133-2
DM 79,95*

*unverbindl. Preisempf.

Keine Band, die nicht liebend gern im Beat-Club auftrat. Die Stars der frühen 70er – Musikvideos, Charts, Disco- und Biografien und Background satt.



Wenn die Stars der späten 68er und frühen 70er Jahre auf diesen CD-ROMs rocken, wird der BEAT-CLUB lebendig. Diese Scheiben sind zugleich Zeitgeist-Dokumentationen und musikalische Leckerbissen.

Im Vertrieb der
BMG
INTERACTIVE
Entertainment



FRONT PAGE SPORTS

FOOTBALL PRO '95

Superbowl-Fieber in den USA und auf Ihrem Monitor: Sierra geht mit der 95er-Version bereits in die dritte Saison seines Football-Spektakels.

Rechtzeitig zum Superbowl kommt mit »Football Pro '95« nach einmal knallharter NFL-Action in Ihr CD-ROM-Laufwerk. So können Sie in guter alter Front-Page-Sports-Manier hüftief durch Statistiken und Optionsmenüs waten, um bei der Hatz ums Lederlei tatkräftig mitzumischen. Dank NFL-Lizenz stehen Ihnen alle 28 Mannschaften der American Football Liga zur zünftigen Rasenschlacht zur Verfügung – mit den Originalspielern und den offiziellen Teamlogos, versteht sich.

Neben solchen Nettigkeiten wie verschiedenen Stadien in Vektargrafik und detaillierter Darstellung des Spielfeldes, machen digitalisierte Spielerbüsche und das lautstarke Grälen der Fans von den Rängen die Atmosphäre perfekt. Die Steuerung wurde haargenau vom Vorgänger übernommen. Mittels Tastatur oder Joystick bewegen Sie Ihre putzigen Pixelmännchen über den Rasen oder überlassen je nach Schwierigkeitsgrad dem Computer den Großteil der wilden Keilerei. Bei der CD-ROM-Version stehen Ihnen dabei 10.000 (ungeloggt!) verschiedene Spielzüge zur Verfügung, die sich im individuell zusammengebastelten Playbook mit allerlei farbigem Popanz und unaussprechlichen

Bezeichnungen wie z.B. »IFPSL« oder »DW3WPSM« präsentieren. Während der Laie angesichts der unzähligen Fachbegriffe und Spieloptionen rasch zum dumpf starrenden Zombie mutiert, finden Kenner der Materie in Football Pro '95 ihr Eldorado. Unzählige Statistiken und verbesserte Spieler-, Spielzug- und Liga-Editoren versüßen das Leben.

Mit mancher Funktion können nur Football-Experten etwas anfangen



Betrachten Sie das Geschehen aus einer beliebigen Kameraperspektive

Obwohl sich am eigentlichen Spielverlauf (von der frei editierbaren Kameraposition einmal abgesehen) rein gar nichts verändert hat, bietet Football Pro '95 einige kleine Verbesserungen. Logischerweise wurden die aktuellen Regeländerungen der NFL in das Programm aufgenommen, was allerdings nur den Insidern auffallen wird. Zudem können Sie sich nun vor jeder Saison in den sogenannten »Draft« stürzen, bei dem Sie mit den anderen (Computer-)Trainern um die besten Spieler der Liga feilschen. Außerdem gibt man im Trainingscamp seinen Buben noch den letzten Schliff und entwirft für jedes Team ein eigenes Coaching-Profil und entwerfen, das sich dann auf Angriffs- und Verteidigungsstrategie



thomas drechsel

Spielzugeditor, Playbooks, Coaching-Profil, Rating-System – alles schön und gut, aber was geht's denn hier bitte zum Spielfeld? Hinter all den Optionsmenüs, Editoren und Statistiken mag man schon kaum mehr ein spaßiges Spielchen vermuten. Aber weit gefehlt – hat man sich nicht von der Informationsflut abschrecken lassen, bietet Football Pro '95 doch noch deftige Football-Action.

Zum Glück kann man sich in der Einordnungsphase vom Computer unterstützen lassen und die integrierte Hilfefunktion dürfte auch dazu beitragen,

daß Sie nicht den Überblick verlieren. Starker Tobak aber allemal, so daß Football Pro '95 wirklich nur den Profis zu empfehlen ist, die bereits alle Quarterbacks der NFL beim Vornamen nennen können. Einsteiger scheitern schon daran, daß die Anleitung Regel-Grundkenntnisse von American Football voraussetzt.

Besitzer des Vorgängers seien gewarnt: Die 95er-Version mag Sie zwar hier und da mit kleinen Verbesserungen überraschen, aber eine Rechtfertigung für einen Neukauf kann das wohl kaum sein.



MENZOBERRANZAN

Kommt ein Typ in den Softwareladen und sagt: »Ich hätte gerne dieses neue AD&D-Rollenspiel Benzaderlangsam... äh, Mensakarenztag... nein, Mantaberrchrista...«.

Das kommt davon, wenn man seine Stromrechnung nicht bezahlt: Die Draw-Elfen hocken in ihrem Schummerreich mit dem kuscheligen Namen »Underdark« fest und planen böse Streiche. In Fantasy-Rollenspielen darf zwecks besserer Schwarzweiß-Malerei kein(e) Oberschuff(in) fehlen; also ist's die Spinnen-Königin (Pfuil), deren schlechter Einfluß die Elfschaft vom Pfad der Tugend abbringt. Vor dem Dämerschoppen im heimischen Höhlenreich überfallen die Lümmel schnell mal eine Karawane oder ein Darf. Mit der Beute macht man sich dann in der unterirdischen Metropole »Menzoberranzan« einen schönen Abend.

Nun sollte man vielleicht nicht gerade die Siedlung überfallen, in der ausgewachsene Fantasy-Helden eben einen kleinen Umtrunk veranstalten. Das beschauliche Bechern wird von Alarmmeldungen abrupt unterbrochen. Unser rechtschaffenes Duo hilft beim Feuerlöschen und erkundigt sich dann beim Anführer der Stadtgarde nach den Missetätern. In einem Anfall von Zivilcourage beschließt man, gemeinsam den Elfbanden zu folgen. Was als kleine Spritztour im Namen des Gesetzes gedacht war, mutiert zur Odys-

see im mit Fallen und Mants-termassen ge-

Das Inventar ist rasch mit Ausrüstungsgegenständen gefüllt



Kampf mit rauer Kraft und Magie: Links wurde ein Monster mit der beliebten »Stinking Cloud« eingedockt



Je tiefer der Tunnel, desto grattriger die Monster

spickten Höhlenlabrynth von Underdark.

»Menzoberranzan«, das Programm mit dem kurzen, einprägsamen Namen, ist der Nachfolger zum letztjährigen Vampir-Rollenspiel »Ravenloft«. Bei der Story geht das Entwicklerteam Dreamforge ganz neue Wege; Charaktere aus Ravenloft können nicht übernommen werden. Grafiksystem und Bedienung kommen uns aber ausgesprochen bekannt vor. Sie starten mit lediglich zwei Charakteren in das Abenteuer, deren Rasse und Klasse Sie bestimmen. Zwei weitere Plätze in Ihrer Gruppe werden später durch freundliche Personen aufgefüllt, auf die man im Laufe der Erkundungen trifft. Sind alle vier Slots ausgebucht und ein verlockender Charakter bietet sich an, können Sie im Austausch einen anderen Weggefährten rauswerfen – var »hire and fire« ist man auch in Underdark nicht sicher.

Wie bei Ravenloft wird die Grafik in der Exotik-Auflösung 320 x 240 in stufenlosem 3D dargestellt. Nicht so elegant, aber sehr praktisch ist der »Step«-Maus, bei dem Sie ruckartig durchs Szenaria pilgern. Die Grafik-Geschwindigkeit



im wettbewerb

Gegenüber dem Vorläufer Ravenloft bietet Menzoberranzan leichte Verbesserungen, aber keinen echten Durchbruch; der Wertungsaufschlag ist deshalb bescheiden. Als Lehrstück in Sachen 3D-Fantasy gilt unverändert der Klassiker Ultima Underworld II. Für Liebhaber epischer Fantasy ist Betrayer at Krondor immer noch empfehlenswert, das erst kürzlich auf CD-ROM erschien. Solide deutsche Rollenspiel-Kast für Fortgeschrittene bietet Atics aktueller DSA-Titel Sternenschweif.

Ultima Underworld II	94
Betrayer at Krondor	83
Sternenschweif	75
MENZOBERRANZAN	64
Ravenloft	62

heinrich lenhardt

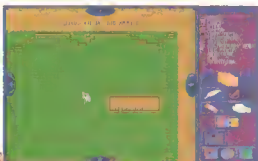
Irgendwie tritt SSI mit seinen Rollenspielen auf der Stelle; Origin hat schon vor zwei Jahren bessere Unterwelt-Fantasy fabriziert. Doch Neuererscheinungen waren in diesem Genre zuletzt so dünn gesät, daß selbst ein leidlich überdurchschnittlicher Titel wie Menzaberranzan begierig begutachtet wird. Ein paar Krankheiten des Vargängers Ravenloft haben die Programmierer behandelt: Die Kämpfe sind fairer und die Grafik wirkt weniger klatszig, reißt aber immer noch keine Bäume aus. Menzaberranzan spielt sich

ganz solide, ohne daß ein Euphorie-Kick aufkommen will. Das Monsterhauen, Gegenstände raufen und Party-Mitglieder austauschen ist durchaus unterhaltsam, aber fast schon zu routiniert gestrickt. Die Dialoge sind ein wenig zu häßlich, die Kämpfe recht anspruchslos; die Erforschung des umfangreichen Spielgebiets muß als Motivationspfeiler herhalten. Wer Ravenloft mochte, kann angesichts von Menzaberranzan durchaus Sympathien entwickeln. Keine essentielle Anschaffung, aber für Fans des Genres erträglich.

wurde ebenso optimiert wie die Qualität der Darstellung von Personen und Monstern. Geht man z.B. nahe an einen Wiesenwicht heran, wirkt dessen Darstellung nicht mehr gar so pixelig-grob. Das untere Drittel des Bildschirms wird für die Darstellung der Portraits sowie der Waffen unserer vier Helden genutzt. Ein Mausklick aufs Bildchen ruft detaillierte Inventar-Screens auf, zeigt Statistiken und Erfahrungspunkte. Klicken Sie hingegen auf ein Waffen- oder Magiesymbol, wird zugeschlagen bzw. das Repertoire an verfügbaren Zaubersprüchen aufgelistet.

Durch das Hinzukommen von speziellen Icons zum schnellen Speichern und Laden eines Spielstands ohne große Menü-Umwege besticht das Programm recht flott. Die Story ist in bester AD&D-Tradition in Häppchen aufgeteilt. Viele kleine Missionen

Die Automapping-Karten dürfen zusätzlich beschriftet werden



Erst nach dem Konsum des entsprechenden Zauberspruchs beherrschen wir die Fähigkeit »Jump«, ohne die es an dieser Stelle kein Fortkommen gibt

gestalten den Verlauf übersichtlich, bei Dialogen mit anderen Personen wird die Stimmung etwas aufpoliert. Bei der CD-ROM-Version bekommen Sie die Antworten auch als englische Sprachausgabe zu hören. Das bescheidene Artikulationsvermögen einiger Sprecher legt allerdings den Verdacht nahe, daß mal schnell ein paar Dreamform-Mitarbeiter bis runter zum Hausmeister ihre Sätzlein runterleierten. Als weitere CD-Dreingabe illustrieren mittelmäßige Animationen wichtige Ereignisse. Ein CD-Bonus, der zum Malus mutiert, ist die Aufbereitung der Charaktergenerierung. Das Festlegen von Heldenberuf und Werteauswürfeln artet wegen langwierigem Grafik-Schnickschnack zur abendfüllenden Aufgabe aus.

Wie schon bei Ravenloft gibt es wieder ein dickes Magiesystem und varzügliches Automapping. Bei den Karten werden automatisch Türen, Monster oder Gegenstände eingezeichnet; zusätzlich dürfen Sie munter drauflos beschriften und das gute Stück ausdrucken. Das Kampfsystem setzt erneut auf Action. Wenn sich ein Monster mit unseren Helden partout anlegen will, klicken Sie auf das Icon einer Waffe, um sie einzusetzen. Noch einfacher: Den Cursor auf das Monster richten und wild drauflos klicken. Alle Helden in Ihrer Gruppe haben dann automatisch zu. (hl)



Es gibt nicht nur böse Monster: Ein spezielles Icon verrät, daß man mit diesem Herrn gemütlich plaudern kann.



menzaberranzan

386/486 VGA Soundblaster 16 Blaster Pro General MIDI Maus

Spieler-Typ	Rollenspiel	Freies RAM: min. 570 KByte + 2,6 MByte XMS
Hersteller	SSI	Festplattenplatz: ca. 10 - 30 MByte
Ca.-Preis	DM 120,-	CD-Belegung: ca. 340 MByte
Kopierschutz	-	Besonderheiten: Auch auf Diskette erhältlich. Ausführliche Automapping-Karten, die sich ausdrucken lassen.
Anleitung	Englisch; gut	Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.
Spieltext	Englisch; viel	
Anspruch	Für Fortgeschrittene	
Bedienung	Befriedigend	
Grafik	Befriedigend	
Sound	Befriedigend	



Hall of Fame

WING COMMANDER

In diesen Tagen ist der brandneue 3. Teil der Wing Commander-Reihe das beherrschende Spielthema. Wie war das eigentlich damals, als Origin seine Saga startete – und für Aufbruch sorgte, weil die 3D-Grafik erst auf einem 386-5X-Rechner (!) richtig auf Tauren kam?

Vor rund vier Jahren ließ der frischgebackene Origin-Mitarbeiter Chris Roberts Science-fiction-Träume wahr werden: Von einem riesigen Träger-Raumschiff starteten kleine, wendige Kampfpiloten zu gewagten Einsätzen. Angesiedelt war das Ganze vor dem Hintergrund eines großen, jahrzehntealten Krieges zwischen den Menschen und den sogenannten Kilrathis – mutigen, kämpferischen Katzenwesen. Der flotte 3D-Weltraumkampf nannte sich »Wing Commander« und sorgte einst für Geschrei: Viele 286-Besitzer waren erbost, weil die aufwendige Grafik erst auf 386ern so richtig auf Tauren kam. Seitdem hat Origin sein »Hardware-Fresser«-Image weg und hat schon so manche »Nötigung« zum Kauf schnellerer PCs auf dem Gewissen.

Waren beim Weltraum-Übervater »Elite« die Kämpfe zwar allgegenwärtig, aber kaum einmal durch eine Mission gewürzt, wartete Wing Commander mit einer dichten Handlung auf: Vor jeder Mission gab es eine detaillierte Einsatz-

Heiße Kämpfe mit Pixelgegnern: Gleich haben wir den Pelzball gerästel!



beschreibung; nach der Rückkehr aus einem Kampf schritt die Story weiter voran. Die Steuerung des eigenen Raumschiffs war schnell zu erlernen, auch das Konzept von verschiedenen

Schutzschilden, Lasern und Raketen ließ sich zügig aneignen: einfach aufs Ziel aufschalten und beharken.

Grafisch war das Programm für damalige Verhältnisse eine Augenweide: Anders als das schon erwähnte Elite bestanden sämtliche Objekte nicht aus berechneten Polygonen, sondern aus gezeichneter Pixelgrafik. Daß sich dadurch vor allem größere Schiffe beim Näherkommen in grob-häßliche Körnerflächen auflösten, störte den eifrigen Weltraumkämpfer nicht sonderlich: Bei einer derart »sagenhaft schnellen 3D-Grafik« mochte man auf solche Details kaum achten. Apropos Geschwindigkeit: Auf einem ungebremsten 486er der Neuzeit ist das Programm zu schnell – daß eine Software-Tempobremse nötig sein könnte, konnte man sich seinerzeit bei Origin nicht vorzustellen.



Das erste Treffen mit Paladin, der uns nach bis Wing Commander 3 begleiten wird

Missionen laufen bei Wing Commander etwa wie folgt ab: Der hoffnungsvolle Nachwuchspilot (also Sie) erhält einen »Flügelmann« zugeteilt, mit dem zusammen er bestimmte Navigationspunkte absucht. Dort treffen wir dann auf Asteroiden, befreundete Schiffe mit Schutzbedürfnis und natürlich massenweise Kilrathis. Letztere haben je nach Schiffstyp verschiedene Flugtaktiken, die sie erlernen und ausnutzen lassen (»Die Dralthis drehen bei Beschuss nach links ab«). Um seine Verachtung loszuwerden, kann man während des Flugs beleidigende Funksprüche (»Die, für ball!«) zum Gegner schicken.

Das Highlight der Missionen von Wing Commander aber war ihre Baumstruktur: je nachdem, wie erfolgreich Sie Ihre Einsätze bewältigten, wandte sich der Krieg zum Guten – oder eben nicht. Außerdem erhielten Sie nur dann bessere Schiffe und verantwortungsvollere Aufgaben, wenn Sie brav die Missionen erfüllten. Das Programm war so erfolgreich, daß es zwei Zusatzdisketten mit weiteren Aufträgen gab (»Secret Missions«). Mittlerweile haben sich diverse Ableger (Wing 2 und 3, Armada, Academy) sowie eine Super-Nintendo-Umsetzung dazugesellt. Übrigens können Sie den Weltraumklassiker als Teil der »Wing Deluxe«-CD für etwa 100 Mark immer noch im Handel bekommen. (la)

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

- ...Wing Commander-Schöpfer Chris Roberts 1987 als freier Mitarbeiter seinen Einstand bei Origin gab? Und zwar mit dem Action-Rollenspiel »Times of Lore« für den C 64.
- ...die innovative Baumstruktur der Missionen bewußt aufgegeben wurde? Laut Origin-Untersuchungen hatten die meisten Spieler die Angewohnheit, nach verlorenen Einsätzen wieder den alten Spielstand zu laden – und sahen damit nie alle Handlungssätze.
- ...es die jüngste und schönste Version des ersten Wing Commander-Programms für die CD-Spielkonsale 3DO gibt?



Vor wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahmsweise den Stöpsel aus diesem Regel-
Pool. Hier gibt jeder Tester mit einer »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buhl) bis 5 (Jubel) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Hasser darf z.B. auch ein

objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Sinn und Zweck der Übung: Keinesfalls eine Konkurrenz zur Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.



Heinrich
Lenhardt



Boris
Schneider



Jörg
Longer



Florian
Stongl

T I T E L

	Heinrich Lenhardt	Boris Schneider	Jörg Longer	Florian Stongl
ALADDIN	★★★	★★★	★★★	★★★
ALIEN LOGIC	★★	★★★	★★★	★★
BATTLEOROME	★	★★	★★	★★
BAULÖWE, DER	★	★	★	★
CANNON FOOER 2	★★★	★★★	★★★	★★★
COMMANOER BLOO	★	★★	★	★
CRYSTAL CALIBURN	★★	★★★	★	★★
CYBERIA	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★
CYCLONES	★★★	★★★	★★★	★★★★
DEATH OR GLORY	★	★	★	★
DRAGON LORE	★★★	★★★	★★★	★★
FIGHTER WING	★	★	★	★
FRONT PAGE FOOTBALL '95	★★★	★	★	★★★
HAMMER OF THE GOOS	★★★	★★	★★★★	★★★
HELL	★★	★★	★	★★★
HÖHLENWELT, DIE	★★	★★★	★★	★★
KING'S QUEST 7	★★★★	★★★	★★	★★
KNIGHTS OF XENTAR	★★★	★★★	★★	★★
KÖNIG DER LÖWEN, DER	★★★	★★★	★★★	★★★★
MENZOERRANZAN	★★★	★★	★★	★★
PANZER GENERAL	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★
POWER DRIVE	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
PROJECT X	★★	★	★	★
RETRIBUTION	★★	★★	★★	★★
SPACE FEDERATION	★★	★★	★★★	★
SYSTEM SHOCK ENHANCED CD	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
ULTIMATE BOOY BLOWS	★★	★★	★	★
VIRTUOSO	★	★	★	★
VOYEUR	★★	★★	★★	★★
WHACKY WHEELS	★★★	★★★	★★★★	★★★★
WING COMMANOER 3	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★
WINGS OF GLORY	★★★	★★★	★★★	★★
WORLO CUP GOLF	★★	★	★	★

FALSCH GERECHNET

Hardware-Pfusch oder unwesentliche Lappalie? Die Gemüter laufen heiß, wenn es um den Rechenfehler im Pentium geht. Und auf der Software-Seite setzt die Unsitte ein, für wichtige Updates Geld zu verlangen.

PCs werden immer komplizierter, Spiele immer komplexer. Ständige Fortschritte im Hard- und Softwarebereich machen es Entwicklern schwer, wirklich lauffähige Versionen ihrer Programme auf den Markt zu werfen. PC Player berichtet in seiner festen Rubrik »Bug Report« über die akuten Fehler, deren Lösungen und Methoden, wie Sie Ihre Spiele fehlerfrei bekommen. Wenn Sie Tips oder Anregungen zum Bug Report haben oder selber Opfer eines Bugs sind, schreiben Sie an DMV Verlag, PC Player, Bug-Report, Gruber Str. 46 a, 85586 Paing. E-Mails erreichen uns unter 71333.2206@campuserve.com.

Pentium - unbrauchbar durch FDIV?

Am meisten Aufsehen erregte in den letzten Wochen kein Software- sondern ein handfester Prozessor-Bug. Nahezu alle bis heute produzierten Pentiums haben einen Fehler im eingebauten Mathematik-Coprozessor. Bei bestimmten Divisionen verhaspelt sich der Rechner um nahezu 0,00001. Das klingt nicht besonders schlimm, läßt sich mit bestimmten Zahlenpaaren aber aufbäumen. Wer 4195835 durch 3145727 teilt und dann wieder mit der gleichen Zahl multipliziert, erwartet, daß sich die beiden Rechnungen aufheben. Auf dem Pentium hingegen wird die Zahl dadurch um 256 kleiner, als sie sein sollte. Nachprüfen können Sie das mit jeder Tabellenkalkulation, die den Fließkammerprozessor verwendet – oder mit dem Windows-Taschenrechner. Daran, daß innerhalb von zwei Jahren praktisch niemand den Fehler bemerkt hat, können Sie sehen, daß er wirklich

nur in sehr seltenen Fällen vorkommt und normalerweise die Arbeit mit dem Pentium nicht beeinflusst. Bekannt gemacht wurde der Fehler von einem Mathematiker, der sich wunderte, daß sein Programm zur Primzahlen-Theorie auf einem 486er andere Ergebnisse



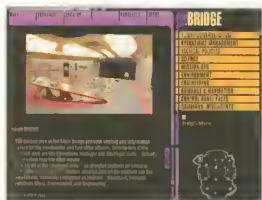
Falcon 3.0 ist das einzige Spiel, das vom Rechenfehler des Pentium beeinflusst werden könnte – doch auch hier ist kein sichtbarer Effekt feststellbar

auswarf als auf einem Pentium. Inzwischen steht dieser Mathematiker als Chip-Prüfer bei Intel unter Vertrag. Wenn Sie Ihren PC nur zum Spielen und zum Berechnen Ihres Haushaltsbudgets einsetzen, ist die Wahrscheinlichkeit gering, daß Sie den Fehler jemals feststellen werden. Intel ist zwar der Ansicht, daß dieses Problem auch im normalen Büroereinsatz nur »einmal alle 27.000 Jahre« auftauchen würde; dem widersprechen jedoch viele andere Computer-Experten. »Falcon 3.0« ist das einzige zur Zeit lieferbare Spiel, das von dem Bug betroffen ist. Es bietet ein besonderes Flugmodell, bei dem der Fließkammerprozessor genutzt wird. Die Abweichungen wirken sich aber auf die Flugbahn überhaupt nicht aus, da intern mit einer viel kleineren Auflösung gerechnet wird, als daß sich der Fehler bemerkbar machen würde. Wir können heute also zumindest für Nur-Spieler Entwarnung geben.

Sollten sie aber Zahlenberechnungen vornehmen (und seien es nur Hausaufgaben im Leistungskurs Mathematik), möchten Sie vielleicht sicherheitshalber bei Intel um einen Austausch des Prozessors bitten. Zu Redaktionsschluß war die Austausch-Politik nur vage definiert: Wenn Ihre Anwendungen vom Bug beeinflusst werden, erhalten Sie angeblich einen neuen Pentium. Allerdings entscheidet zur Zeit Intel, ob Sie zu den glücklichen »Gewinnern« gehören. Das hat auch einen handfesten Grund: Intel hat gar nicht so viele Pentiums, um auch nur zehn Prozent der im Markt befindlichen (immerhin sechs Millionen) zügig umzutauschen.

Fehlerfrei nur gegen Cash

Die goldene Zitrone der Kundenbetreuung geht an »Paramount Interactive« und deren »Star Trek Interactive Technical Manual«. Das CD-ROM verwendet eine Beta-Version (1.9) von Apple Quicktime, einem Gegenstück von Video



Fast so schlimm wie ein Problem mit dem Warp-Kern: Für das Star-Trek-Manual-CD-ROM müssen Sie den Update kaufen.

für Windows. Dieses Quicktime hat nicht nur nachweislich Bugs, in der Anleitung wird sogar dringend empfohlen, möglichst bald auf Quicktime 2.0 upzugraden, damit das Programm schneller läuft.

Der Haken an der Geschichte: Den Upgrade gibt es nicht umsonst! Satt 10 Dollar oder 15 Mark will man Ihnen abknäpfen, damit Ihr Rundgang durch die Enterprise endlich richtig funktioniert. Cammander Data hat bei seinen Software-Updates nie solche Schwierigkeiten gehabt...

Bug Quest 7

Frühe Käufer von Kings Quest 7, die sich die ersten USA-Importe besorgt haben, sollten sich schleunigst nach einem Upgrade umsehen. Die ersten Versionen waren so instabil, das Sierra ohne zu murren sofort auf die neuere Version »1.5.1« updated. Welche Version Sie besitzen, können Sie einfach selber feststellen: Tippen Sie »TYPE VERSION.« wenn Sie sich im Hauptdirectory der CD befinden. Steht dort eine kleinere Zahl als »1.5«, sollten Sie sich die Installation gleich schenken. Sierra hat den Titel in Europa erst ausgeliefert, als die 1.5.1-Version fertig war; wenn Sie also beispielsweise eine deutsche Anleitung oder eine europäische Verpackung besitzen, haben Sie in jedem Fall die korrigierte Version.

Aber auch die neuere Fassung ist nicht ganz ohne. Da sie neue 32-Bit-Treiber von Microsoft verwendet, gibt es auf einigen ungewöhnlichen Windows-Installationen auch dicke Totalabstürze. Wir konnten innerhalb von Minuten zwei Problemfälle lokalisieren: Wenn ein Navell-VLM-Netzwerktreiber installiert wurde, geht gar nichts; ähnlich erging es uns mit dem 3DO-Blaster, dessen Treiber in der CONFIG.SYS die Kings Quest 7-CD zum sofortigen Absturz brachte. Sollten Sie ähnliche Probleme haben, hier unsere Tips: Boot-diskette verwenden und Windows gegebenenfalls mit dem Parameter »WIN /N« starten, der das Laden von Netzwerktreibern verhindert.

Titane des Weltalls - endlich gepatcht

Blue Byte hat inzwischen den Update-Patch für die Battle-Isle-2-Datadiskette »Erben des Titans« an alle registrierten Kunden verschickt; der Vollständigkeit halber befindet sich der Patch auch auf der CD-ROM dieser Ausgabe von PC Player plus.

Weitere Updates gibt es zu »Camanche« - die neueste Version unterstützt endlich General-MIDI-Sound und hat eine »Geschwindigkeitsbegrenzung«, denn auf einem schnellen Pentium 90 wurde der Hubschraubersimulator doch ein wenig zu flott. Für die amerikanische Version von »Calanization« gibt es mittlerweile den versprochenen Patch, an dem für die deutsche Version wurde zu Redaktionsschluss aber noch gearbeitet. Diese und weitere weniger wichtige Patches finden Sie ebenfalls auf unserer CD-ROM oder sind bei den jeweiligen Herstellern anforderbar. (bs)

MACHEN SIE IHREM PC BEINE !

mit den richtigen Power-Komponenten von MEDIApro

PROZESSOREN

Erhöhen Sie die Rechenleistung Ihres Systems durch Austausch des Prozessors. Wir liefern Ihnen eine ausführliche Installationsanleitung. In den meisten Fällen können Sie Ihr Mainboard weiterverwenden.

AMO 0X2-66	399,-	Intel 0X2-66	449,-	Intel 0X4-100	999,-
AMO 0X2-80	489,-	Prozessorkühler:	29,-		

Ihren alten 486 Prozessor nehmen wir in Zahlung !

MAINBOARDS

Wir liefern Ihnen hochwertige Mainboards für alle Prozessortypen. Bei unseren 486er Boards können Sie die alten SIMM-Bausteine weiterverwenden und zusätzlich mit neuen PS/2 SIMMs, welche später bei PCI und Pentium Nachschub benötigt werden, erweitern. Alle Boards haben einen ZIFF-Sockel, der ein kinderleichtes Auswechseln des Prozessors ohne Werkzeug ermöglicht.

486

486 VLB Mainboard mit schnellem 256K write-back Cache 279,-
ZIFF-Sockel, 0X4 fähig, bestückbar mit standard und PS/2 SIMMs

486 PCI Mainboard mit schnellem 256K write-back Cache 399,-
ZIFF-Sockel, 0X4 fähig, bestückbar mit PS/2 SIMMs

PENTIUM-POWER FÜR ALLE

Intel Pentium-90MHz PCI High-Performance Mainboard

Leistungsmehrfach

Intel Neptune Chipset, 3 PCI und 5 16-Bit ISA Steckplätze, PCI IOE Controller für enhanced IDE Festplatten, IOE Controller für standard IOE Festplatten,
es mit insgesamt 4 Festplatten direkt anschließbar,
Floppy-Controller, 2 serielle Schnittstellen mit high-speed FIFO, 1 enhanced parallel-Port, ZIFF-Sockel für Prozessor, bestückbar mit PS/2 SIMMs

DOOM, U.S. Navy Fighters, Under A Killing Moon und alle hocheffizienten 3D-Spiele werden zu wehren Freude !

Hammerpreise inkl. PENTIUM 90 Prozessor und Kühler

1899,00

PS/2 SIM-Module für PENTIUM-90 und 486 Mainboards

Tagespreise

SOUNDKARTEN

CREATIVE LABS SoundBlaster 16 ASP Multi-CD	299,-
CREATIVE LABS WaveBlaster	399,-
TERRATEC Sound System Gold 16	199,-
TERRATEC Sound System Maestro 16	399,-
TERRATEC Sound System Maestro 32	699,-
TERRATEC Wave System	199,-
TERRATEC Professional Wave System	499,-

GRAFIKKARTEN

Sie besitzen bereits ein modernes Mainboard und einen 486 Prozessor mit mehr als 40MHz und trotzdem läuft Ihr Windows träge und 3D-Spiele ruckeln? Dann sollten Sie eine der folgenden Power-Grafikkarten einbauen !

Cirrus Logic Accelerator, 1MB, ISA-Bus	149,-
Cirrus Logic Accelerator, 1MB, für VLB Rechner	189,-
ET4000/W321 Karte, 1MB, für VLB Rechner	199,-
MIRO 2050, 64-Bit, 2MB, 100MHz, VLB oder PCI	499,-
MIRO 205V, wie 2050 - mit 2MB VRAM, VLB oder PCI	599,-
MIRO 405V, 4MB VRAM, die Power-Karte für CAD und Windows	1549,-

Ausserdem bei MEDIApro:

komplette High-End PCs - nach Ihren Anforderungen konfiguriert

MEDIApro

Versand per Nachnahme zzgl. 20,- Versandkosten
oder per Vorkasse (Blick), versandkostenfrei
Rheinstr. 116-120 47798 Krefeld
Tel.: 02151/28032 Fax: 02151/803219



Die Geschichte

des Computerspiels (3)

DER SCHRITT ZU 16 BIT 1985-1989

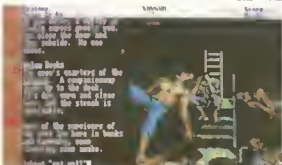
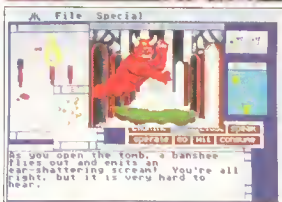
Der Atari ST fordert den Commodore 64 heraus – doch der wahre Thronfolger wird der Amigo sein. Gegen Ende der 80er Jahre genießt die Spieleindustrie den Rückenwind des rasenden technischen Fortschritts.

WAS BISHER GESCHAH:

Die Spielkonsole ist tot, lang lebe der Heimcomputer. Mitte der 80er Jahre waren Hobby-Programmierer und aufstrebende Jungunternehmen mit vielversprechenden Disketten-Entwicklungen beschäftigt. Während sich die USA auf den C 64 und bald auch auf die ersten CGA-PCs konzentrierten, kämpften europäische Spiele-Freaks mit dem Format- und Kompatibilitäts-Chaos der Rechner von Commodore, Atari, BBC, Amstrad und Sinclair.

Ein japanisches Unternehmen experimentierte mit der Lösung in Form einer zweiten Spielkonsolen-Generation. Als im Westen die 16-Bit-Rechner die ausgepöberten 8-Bitter ablösen, erscheint in Japan das Nintendo Entertainment System.

Seit dem Konsolen-Fiasco von 1984 scheuten die amerikanischen Spieleentwickler jegliche Form von Bildschirm-Action und verlegten ihre Aktivitäten auf Grafik-Adventures, Rollenspiele und 3D-Simulationen. Als Plattform für diese Spielgattungen begann sich neben den Bestsellern C 64 und Atari 800 der MS-DOS-Standard zu etablieren. Den Anfang wagte Roberto Williams, der ihr Grafikadventure »Kings Quest« 1984 speziell für eine neue Generation von erschwinglichen IBM-Personal-Computern schrieb. Während C 64 und Atari 800 Custom-Chips für Grafik, Sprite-Manipulation und Sound besaßen und damit für Actionspiele besonders geeignet waren, konnte der PC nur rechnen. Von den monochromen und weitgehend farblosen Tagen an wurde die Grafik- und Soundfähigkeiten des PCs (bzw. der entsprechenden »Boards«) jedoch kontinuierlich verbessert. Mit ihnen wuchs die Qualität der Abenteuer-, Rollen- und Strategiespiele von Micraprose, Spectrum Halabaye,SSI oder Electronic Arts.



Die Blütezeit des Grafikadventures: Noch »Maniac Mansion« etablierte sich LucasArts mit »Zak McKracken« (oben) als feste Größe auf dem Abenteuer-Markt. Selbst innovative Adventure-Experimente wie Icoms »Shadow Gate« (mitte) konnten gegen Witz und Spielbarkeit dieser Konkurrenten nichts ausrichten. Die Textadventure-Spezialisten von Infocom verschliefen den Wandel. Späte Grafik-Gehversuche wie Dave Leblings »Shogun« (unten) blieben weitgehend unbeachtet.

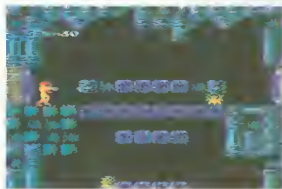
Die einstigen Vorzeigeformen der amerikanischen Softwareindustrie, Synaps und Sirius, verpallten den Umstieg auf diese Spielgattungen und waren mit ihren Action- und Geschicklichkeitsspielen bald vom Markt verschwunden. Tragisch auch das Schicksal von

Epyx, die als Erfinder von »Summer Games« und »Winter Games« eismen auf der Sportschiene weiterführen, bis sie Ende des Jahrzehnts von allen guten Spielen verlassen wurden. Ihr Entschluß, sich maßgeblich an der Entwicklung einer neuen amerikanischen Spielkonsole (dem tragbaren Atari »Lynx«) zu beteiligen, kostete sie wichtige Programmier-Ressourcen und alle finanziellen Ressourcen.

Als das Lynx schließlich um 1989 auf dem Markt eintraf, stellte sich das Handheld als unverkäuflich heraus – mit der entsprechenden Software verdiente Epyx keinen mühen Dollar. Im Format-Chaos der hektischen 80er Jahre hatte Epyx auf das falsche Pferd gesetzt. Broderbund, einem anderen Unterhaltungskünstler der frühen 80er Jahre, glückte eine ähnlich gravierende Kursänderung: Als Hersteller und Vertrieb von »Edutainment«-Software kann sich der »Chaplin«-Erfinder bis heute behaupten.

DIE LETZTEN HEIMCOMPUTER

Noch vor dem Auftauchen der dritten (und letzten) Heimcomputer-Generation schwappte aus Japan die zweite Videospielewelt in den Westen. Das traditionsreiche Unternehmen Nintendo hatte bereits 1983 sein Familienmitglied (in Deutschland NES), eine Konsole mit fantastischen Grafik- und Soundfähigkeiten. Neben Spielautomaten sowie Titeln für NEC-PCs und MSX-Heimcomputern entstanden in Japan ab Mitte der 80er wieder die Videospiele – hauptsächlich Action- und Geschicklichkeitsspiele, die sich zuvor in der Spielhalle bewährt hatten. Die wichtigsten Automatenhersteller (Konami, SNK, Taito, Namco und Capcom) unterstützten das NES, das sich innerhalb weniger Mona-



Mit hervorragenden Exklusiv-Spielen (links: »Metroid« von 1986) und Automaten-Umsetzungen (Kenamix »Gradius« von 1987) katalysierte sich das Nintendo Entertainment System an die Spitze des wiederbelebten Kassenmarktes. Das System erschien 1985 in den USA und kam 1987 nach Deutschland.

te zum Bestseller entwickelte. Da japanische Automaten-Programmierer zu dieser Zeit äußerst kreativ waren und ihre Meisterwerke (»Galgas«, »Kung Fu Masters«, »Ms Pac-Man« oder »Track & Field«) ohne spielerische Verluste auf das NES übertrugen, ließ die Konsole ihren Konkurrenten (u.a. dem Master-System Vorgänger Sega SG 1000) keine Chance. Noch über 3 Millionen abgesetzten Einheiten betrat Nintendo den amerikanischen Markt, bis zur Wende des Jahrzehnts stand in jedem dritten Haushalt ein NES. Amerikanische Firmen waren am Videospiel-Business plötzlich wieder interessiert, doch der letzte Modulschock lediglich 5 Jahre zurücklag, nur zu einem zögernden Engagement bereit.

Eine kleine englische Firma erwies sich als weitsichtiger: Der Computerspiele-Entwickler Rare produzierte bis Mitte der 80er Jahre ausschließlich Chart-Breaker unter dem alten Namen Ultimate, woran jedoch ursprünglich vom europäischen Markt verschwunden. Nach Kontakten zu Nintendo-Lizenznehmern hatte Rare als erste europäische Firma jegliches Heimcomputer-Engagement eingestellt und sich dem noch weit entfernten Millionen-Markt von Nintendo zugewandt. Zehn Jahre und ein »Donkey Kong«-Revival später gehören die Code-Clocks von Rare zu den wenigen Normalsterblichen mit einem Ultra-64-Entwicklungssystem – der Lizenz zum Geldverdienen.

Durch den wachsenden Heimmarkt geriet die einst blühende Automatenbranche ins Hintertreffen. Ab Mitte der 80er Jahre tat sich kaum mehr etwas Weltbewegendes in den Arcades von Chicago, Tokyo oder Brighton. Statt auf neue Spielideen setzten die Hersteller auf überlegene Hardware, bald auch auf die hydraulischen Gehäuse und Pilotenkanzel ihrer Maschinen. Kurzfristig waren Laser-Disk-Spiele in aller Munde. Da Zeichentrick-Abenteuer wie »Dragon's Lair« und Weltum-Bollerien wie »Astron Belt« dem Spieler aber nur wenig Einfluss auf das Geschehen gestatteten, schwand das Interesse an dieser Film/Spiel-Mixtur schnell.

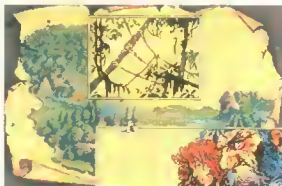
Zwei geplante Loser-Spielkonsolen fürs Wohnzimmer kamen über das Entwicklungsstadium nicht hinaus. Trotzdem liegt in diesem kurzzeitigen Hype das Fundament für viele CD-Entwicklungen von heute.

Nach europäischen Top-Hits wie »Uridium« von 1987 oder »Wizball« (1988) wurde der erfolgreiche C-64 durch den Commodore Amiga abgelöst. Der Amiga war keine In-Haus-Entwicklung von Commodore, sondern die Erfindung des gleichnamigen Joystick-Herstellers und ähnlich einer Spielkonsole mit Custom-Chips vollgestopft. Während er dem PC in den USA nur kurzzeitig Paroli bot, war der Amiga in Europa überaus erfolgreich. Englische und deutsche Programmierer reizten ihn bis zum Letzten aus und schufen hunderte von Action-Adventures, Ballerspielen und Geschicklichkeitstests. Die Franzosen schätzten den

Amiga und dessen Konkurrenz Computer Atari ST wegen seinen Grafikfähigkeiten. Die französischen Spiele waren ungewöhnliche und großschweifige Action- und Adventure-Experimente, die spielerisch aber nur wenig Freude machten. Deutsche Programmierer hatten technisch mehr auf der Planke, aber wenig Phantasie beim Design.

Wie bereits angedeutet kümmerten sich die Amerikaner nur kurzzeitig um den Amiga: Electronic Arts veröffentlichte auf doppelseitigen Anzeigen ein rührendes Bekenntnis für den neuen 16-Bitter, David Joiner erntete die Commodore-Fans mit dem Action-Rollenspiel »Fairy Tale Adventure«, Cineware stürmte mit Interactive Movie und der exzellenten »TV Sports«-Serie die Charts. Doch trotz dieser Exklusiv-Entwicklungen und zahlreicher Umsetzungen von C-64 (»Bard's Tale«, »Archon«) zeichnete sich für den Amiga ein Ende des Höhenfluges ab. Ab 1990 war er in den USA nur noch die Nummer zwei hinter den MS-DOS-kompatiblen Arbeitsrechner und die meisten Hersteller mochten sich immer unwilliger an Amiga-Umsetzungen. Auch der missionarische Elter von Electronic Arts erwies sich als wenig widerstandsfähig – Ende des Jahrzehnts war die Entscheidung zugunsten des PCs gefallen.

Nach kurzer war die USA Karriere des Amiga-Gegenspielers Atari ST: Nach einem guten Start mit dem revolutionären Echtzeit-Rollenspiel »Dungeon Master«, dem Netzwerk-Spektakel »Midi-Maze« und Don Gorlin's »Typhoon Thompson« ging dem ST rasch die Puste aus.



Grafisch zogen die französischen Spielehersteller Ende der 80er Jahre den internationalen Mitbewerbern davon, das Spielablauf und Programmierung offenbaren Schwächen. Im Bild die Comic-Umsetzung »Quest for the Time Bird«.



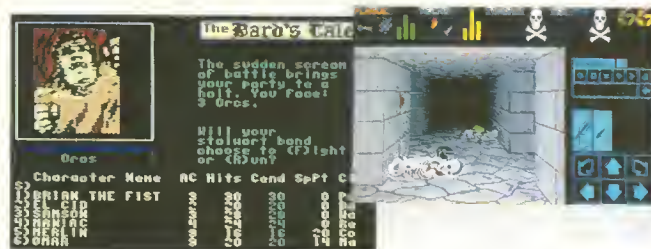
»Sarcophagen« war der erste »Gradius«-Clon für den Amiga. Die kryptischen Initialen rechts unten weisen auf den Programmierer Andreas von Lepel hin, der heute die ZDF-Reihe »X-Base« moderiert. Die Grafik pinselte Teut Weidemann, der spätere Produzent des »Kellaggs«-Werbespiels.

SPIELE-HARDWARE 1986 BIS 1989

HASBRO ISIX

Eine Spielkonsole mit VHS-Bändern als Massenspeicher? Diese Idee entstammt entweder dem Gehirn eines Geisteskranken oder eines Genies. Gehen wir von letzterem aus, denn das Hasbro Isix ist ein geistiges Kind des Pong-Programmierers und Atari-Gründers Nolan Bushnell und des späteren Digital Pictures-Chefs Tom Zito. Deren Firma Axlon entwickelte Mitte der 80er Jahre im Auftrag des amerikanischen Spielzeuggiganten Hasbro die Isix, Codenamen Nemo (griechisch für »Niemand«, außerdem ein Akronym für »Never mention outside«).

Die Hardware gelangte nie zur Marktreife, wohl aber zwei Spiele. Für »Night Trap« und »Sewer Shark« arbeiteten erstmalig Filmprofis und Videospiel-Designer (u.a. Bob Fulop) zusammen, wobei die beiden Produkte umgerechnet 6 Millionen Mark verschlungen. Erst im letzten Jahr erschienen beide Spiele für das



Mitte der 80er Jahre spalteten sich die US-Rollenspiele in zwei Gruppen: »Ultima« Clones und »Wizardry«-Kopien. Interplays »Bard's Tale« (im Bild die C 64-Version) zählt eindeutig zu letzteren. Erst mit der neuen Heimcomputergeneration kam Schwung in das angestaubte Spielgenre. Das geniale Echtzeit-Rollenspiel »Dungeon Master« (rechts) sollte eines der wenigen Original-Konzepte für Ataris ST-Heimcomputer bleiben.

Mega CD von Sega und das 3DO.

Lediglich für Computer-Musiker gilt er bis heute als das einzige Wahre.

ATARI ST

Kam dem Amiga um einige Monate zuvor, konnte sich jedoch trotz seines günstigen Preises nicht auf dem Spielemarkt behaupten. Die Software-Inkompatibilität zwischen farbigen und monochromen Monitoren (!) war die peinlichste Schwachstelle, die im Vergleich zum Amiga recht müden audiovisuellen Fähigkeiten schließlich der Untergang des Atari ST.

COMMODORE AMIGA

Der Jaysick-Hersteller Erasmann errang Mitte der 80er Jahre einen revolutionären Heimcomputer mit Spielhallen-geprüften Special FX. Nachdem Commodore sich der zukunftsrichtigen Idee angenommen hatte, schien der Plan, den weltweit erfolgreichen C 64 durch einen 1000 Dollar teuren Multimedia-Computer

abzulösen, für eine Weile aufzugehen.

Doch letztlich blieb Europa der einzige Markt für den Wundercomputer – nach Amiga-Versionen für jeden Geldbeutel (vom billigen Amiga 600 bis zum Luxus-Boliden der 4000-Klasse) scheiterte der Hersteller schließlich an der CD-ROM-Hürde. Selbst im Amiga-freundlichen England wollte keiner ein »CDTV« kaufen – von der häßlichen CD32-Konsole, mit der Commodore im letzten Jahr den Untergang besiegelte, ganz zu schweigen. (Winnie Forster/hl)

DIE WICHTIGSTEN SPIELE DER EPOCHE

TITEL	ENTWICKLER	JAHRE	KURZBESCHREIBUNG
Way of the Exploding Fist	Melbourne House	1985	Mit diesem australischen »Karate Champ«-Clone begann Mitte der 80er Jahre die erste Prügelspiel-Manie.
Bard's Tale	Electronic Arts/Interplay	1985	Als alle Welt die »Ultima«-Serie kopierte, nahm Interplay den Konkurrenten »Wizardry« ins Visier. Apple II- und C 64-Besitzer ergötzen sich an einem spannenden »Hack'n Slay«-Abenteuer mit farbig animierten Monster-Porträts und mächtig viel Kampzauber.
Habitat	Lucasfilm Games	1986	Das waren noch Zeiten: In Kooperation mit dem C 64-Netzwerk »Quantum Link« inszeniert Lucasfilm Games das erste grafische Online-Abenteuer. Ein »Maniac Mansion« für Kommunikations-Freaks – bis heute Kult in Japan!
Hitchhiker's Guide to the Galaxy	Infocom/Steve Meretzky	1986	Eines der letzten bedeutenden Textadventures. Douglas Adams' Humar, Spieldesign von Steve Meretzky und der bewährte Infocom-Parser ergeben eine schockierend witzige »Per Anhalter durchs AI«-Interpretation.
Arkanoid	Taito	1986	Revival Time: Der japanische Spielautomat und seine ungezählten Disketten- und Modul-Umsetzungen beweisen, daß gute Spielideen unvergänglich sind. Ein tödsicherer »Break Out«-Nachfolger mit Paddle-Steuerung und Extra-Inflation.
Shanghai	Activision/Bradie Lockard	1986	Oft geklantes Denkspiel, bei dem Steinpärchen mit gleichen Symbolen aus einem Stapel herausgezogen werden. Die wunderschöne Amiga-Version ist bis heute unerreicht.
Gunship	Micrapro/Arnold Hendrick/Sid Meier	1986	Erste Kampfubschrauber-Simulation in den Charts. Auf dem PC gab es später den Nachfolger »Gunship 2000«.
Defender of the Crown	Cinemaware/Kelly Beck	1987	Umstrittenes Grafik Wunder von Kelly Beck. Trotz des primitiven Spielprinzips ein Bestseller, der bis heute auf einigen Spielsystemen (z.B. Philips CDI) sein Unwesen treibt.
R-Type	Irem	1987	Der Horizontal-Scroller kombiniert Edelstahl-Optik, Mech-Raboter und »Alien«-Effekte mit blitzsauberer Technik und gemieiner Spielbarkeit. Innovationen: Riesen-Endgegner, Satelliten-Side-Kick und Beam-Schuß.
Pirates	Micrapro/Sid Meier	1987	Segeln, Fechten und Handeln – die romantische Mischung weckte den Abenteuerer im Computer-freak. »Pirates« löste in den USA und in Deutschland eine Lawine von Strategiespielen mit Action-Einlegen aus.
IK+	System 3/Archer McLean	1987	In Japan »Street Fighters«, in den USA »Budokan«, in England schließlich Archer McLean und sein ultraschnelles »International Karate«. Ein zeitgemäßer »Karate Champ«-Clone mit verbessertem Nachfolger (Turbo-Modus, Kämpfe zu dritt und versteckte Programmierer-Spiele).
Dungeon Master	FTL/Doug Bell	1987	Das erste 3D-Rollenspiel in Echtzeit. Laufen, fechten und hezen Sie um Ihr Leben, um aus einem Labyrinth der Manster, Fallen und Geheimnisse zu entkommen. Teil 2 ist immer noch in Arbeit...
Populous	Electronic Arts/Bullfrog	1988	Die ST- und Amiga-Besitzer fühlen sich wie Götter: Das herrlich animierte Strategie-Gemetzell fesselte durch Legoland-Grafik und Schöpfer-Phantasien mit Eigendynamik.
Neuramancer	Electronic Arts/Interplay	1988	Ging trotz konservativer Konzept-Sessions mit William Gibson und Timothy Leary ziemlich unter. Als erstes Adventure mit Cyberpunk-Background dennoch bemerkenswert.

**NOCH MEHR SUPERGÜNSTIGE
KNALLER VON POWERPLUS!**

POWERPLUS

FROM
MICRO PROSE



Sechs Spiele vom Feinsten gibt es schon, und jetzt bietet die Powerplus-Reihe drei neue Klassiker von MicroProse. Die Grafiken sind atemberaubend, die Herausforderungen gnadenlos, die Spezialeffekte umwerfend, und die Action kann man nur mit einem Wort beschreiben: Wahnsinn! Und der Preis?

Keine **50 Mark!**

Unglaublich!

GENIALE SOFTWARE ZU WAHNSINNSPREISEN

PowerPlus wird von MicroProse herausgegeben.

Vertrieb in Lizenz durch Digital Integration Trading, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Camberley, Surrey, GU15 3AJ, GB. Tel: +44 (0)276 664959

SCHÜTTEL-TAXI

Prollgefüllte Shareware-Ecke: Vom Rollenspiel reicht die Polette über ein Strategie-Schwergewicht bis hin zu Flugsimulation und Verschiebe-Spaß für Echtzeit-Tüftler.

Aethra Chronicles

Shareware-Rollenspiele kranken meist an der nicht allzu überzeugenden Grafik und bescheidenen Komplexität. Mag die Grafik von »Aethra« nach so krümelig sein – sein Umfang stellt Kenner vollauf zufrieden: Viele Charakterklassen und -rassen, Talente sowie dicke Zauberspruchlisten sorgen für eine detaillierte Rollenspielwelt. Gleich zu Beginn erhält die zunächst aus drei Helden bestehende Gruppe ihren ersten Auftrag: Ein Buch soll im verlassenen Teil der Heimatstadt gefunden werden. Bewegt wird das Party-Ikon per Maus oder Zahlenblock; egal, ob es sich in der freien Landschaft, einer Stadt oder einem Dungeon befindet. Trifft man auf Gegner, so wird zum Schlachtfeld herangezogen: Jedes Gruppenmitglied und jeder Feind läuft unter Verwendung von Bewegungspunkten über den Bildschirm, schießt, kämpft, zaubert oder benutzt Heiltränke. Hindernisse werden ebenso beachtet wie die notwendige Mindestentfernung beim Abfeuern eines Bogens.

Etwas umständlich ist das Verwalten des Inventars geraten, das dafür aber viele Möglichkeiten bietet: Gegenstände bereitmachen, tauschen, ablegen, verkaufen und untersuchen – da freut sich der Nachwuchslogistiker. Die Handlung setzt sich aus mehreren Aufträgen zusammen, denen man zu beliebiger Zeit nachgehen kann. Die Spielwelt ist recht

groß und mit mehreren Städten und Dungeons ausgestattet. Die Shareware-Version von »Aethra Chronicles« stellt den ersten Teil einer Trilogie dar; wie üblich erhält man die restlichen Teile nach der 25 US-Dollar teuren Registrierung.

SFS-PC



Vorsicht, in der Farm dort unten wallen wir nicht landen

Flugsimulatoren gibt es wie Vögel in der Luft, aber auf die Idee, einen Segelflugsimulator zu schreiben, scheint bislang noch keiner gekommen sein. Abhilfe schafft »SFS PC«, das in der Shareware-Version ein umfangreiches Fluggebiet bietet. Die Vollversion (für 49 Mark) stellt ein weiteres Szenario und zwei neue Flieger parat, außerdem kann man sich von einem Motorflugzeug in den Himmel schleppen lassen. In der umfangreichen Anleitung werden Theorie und Praxis des Segelfliegens genau erklärt: Wo sind wann am ehesten Warmluftschichten zu finden, was ist bei der Steuerung eines Seglers zu beachten. Die thermischen Zusammenhänge zwischen Steigen und Sinken sind im Programm natürlich enthalten, wobei Warnmeldungen wie »Schneller fliegen!« erscheinen, wenn man etwas falsch macht.

Die Grafik reißt nicht vom Hacker, bringt aber mit Cockpit- und Außenansicht das Schwebefluggefühl gut rüber; auch einige Soundeffekte sind zu hören. Ein Menü erlaubt das Einstellen diverser Parameter, z.B. Startzeit und Thermik.

Stardate

Es gibt unzählige Programme mit der Thematik »Such Dir einen Planeten aus, bau' einige Schifflein und erobere die Galaxis«. Auch das Windows-Programm »Stardate« nimmt sich dieser Handlung an, allerdings auf besonders komplexe Weise. So gibt es nicht nur verschiedene Raumschifftypen, sondern auch Abwehrflotten und Badentruppen. Letztere müssen von Transportern zum Eroberungsziel gebracht werden, während die Kampfschiffe etwaige anwesende feindliche Flotten beseitigen.

Gesteuert wird das entstehende Sternreich vollständig per Maus, unter Verwendung mehrerer Icons und Untermenüs. Trotzdem ist die Bedienung von Stardate etwas gewöhnungsbedürftig, auch die Grafik ist bestenfalls ausreichend. Wer diese beiden Hürden aber erstmal gemeistert hat, kommt in den Genuß eines komplexen Weltraum-Strategiespiels.



Eine heftige Schlacht gegen Ork-Krieger tobte

Terry Pratchett's

DISCWORLD®

Erhältlich für PC & PC CD ROM

Mit deutschem Bildschirmtext und deutscher Anleitung



Erleben Sie die
Scheibenwelt!

Von einer gewaltigen
kosmischen Schildkröte
wird sie durchs All
getragen, und Magie
macht auf Ihr das
Unmögliche zum
Alltäglichen.

PERFECT 10

productions





Keine Panik: OS/2

INTERVIEW MIT EINEM BETRIEBSSYSTEM

In einer spektakulären Aktion kündigten zwei führende PC-Anbieter ihre Verträge mit Microsoft. Der Grund: Sie installieren auf ihren Computern statt Windows die neue OS/2-Version 3. Wir geben Ihnen Tips für die ersten Schritte mit dem unbekannten Betriebssystem.

Nach nur wenigen Monaten wußten nur Insider etwas mit der seltsamen Buchstaben/Ziffern-Kombination »OS/2« anzufangen. Dank der neuen, komplett ausgestatteten Version 3 »Warp« änderte sich das allerdings schlagartig. Durch einen millionenteuren Werbefeldzug mit seltsamen Schrupfköpfen und günstigen Preisen erregte IBM Aufsehen und plazierte die neue Version des 32-Bit-Betriebssystems erfolgreich auf dem Massenmarkt. Handelsketten wie Escam und Vabis gehen dazu über, mit ihren Rechnern ausschließlich OS/2 V3 auszuliefern.



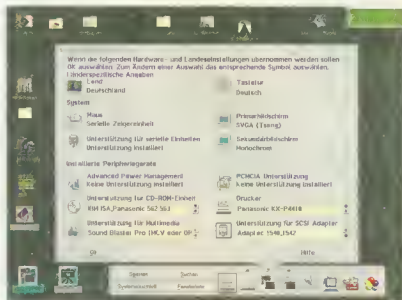
OS/2 kann mehrere Spiele gleichzeitig in Fenstern ablaufen lassen. Die Spiele erreichen in dieser Form allerdings nicht die höchste Ausführungsgeschwindigkeit.

OS/2 ist ein 32-Bit-Multitasking-Betriebssystem und DOS/Windows-kompatibel. Mit dem mitgelieferten »BonusPak« bekommt man »IBM Works«, das unter anderem Textverarbeitung, Tabellenkalkulation und Kommunikationssoftware enthält. Man kann also ohne weiteren Softwarekauf direkt anfangen, mit OS/2 zu arbeiten. Obwohl IBM die Installationsprozedur im Vergleich zur Version 2.1 deutlich vereinfachte, gibt es immer noch Pferdefüße, über die man leicht stolpern kann.

Bevor es losgeht, sollte man sich ein paar Gedanken darüber machen, wie und wo OS/2 installiert werden soll. Es bestehen zwei grundsätzlich verschiedene Möglichkeiten: die »sanftere« Weise und eine schraffe Variante, welche die Neuorganisation der Festplatte verlangt.

Der Doppel-Stiefel

Die problemlose »Dual Boot«-Option bietet sich an, wenn man OS/2 antesten möchte, sein altes System beibehalten will oder höchstens sporadisch zwischen IBMs Lieblingskind und einem anderen Betriebssystem wechselt. »Dual Boot« bedeutet, daß sich der 32-Bitter zusätzlich zu den 16-Bit-Veteranen DOS/Windows auf die Festplatte kopiert und zwar in ein



Beim Installieren bekommen Sie eine Aufstellung Ihrer Hardware. Es kann sich lohnen, insbesondere die Soundkarten-Einstellungen nach einmal zu überprüfen.

eigenes Verzeichnis namens »C:\OS2«. Dies ist auch die Vorgabe, wenn Sie die Standard-Installations-Option wählen und bereits DOS installiert haben. Der Wechsel zwischen den Welten wird mit einem kleinen Dienstprogramm namens »BOOT.COM« initiiert, das sich im OS/2-Verzeichnis befindet. Hat man OS/2 erfolgreich installiert, startet der PC beim nächsten Neustart mit diesem System - es sei denn, man klickt vorher auf »Dual Boot« oder gibt »BOOT /DOS« von der OS/2-Kommandozeile ein. Danach wird der PC wieder für DOS eingerichtet und lädt selbiges automatisch beim nächsten Booten. OS/2 hat sich sozusagen unsichtbar gemacht und wartet darauf, mit »C:\OS2\BOOT /OS2« wiedererweckt zu werden, woraufhin das Spielchen mit umgekehrten Vorzeichen beginnt. Wählen Sie im Zweifelsfalle diese »Dual Boot«-Option, da die Installation hier am einfachsten abläuft.

Eine Manager für Ihre Festplatte

Bei der zweiten Option installiert man einen Boot-Manager und richtet für OS/2 und DOS eigene Festplatten-Start-Partitionen ein. Dies empfiehlt sich vor allem, wenn man längerfristig mit OS/2 und anderen Systemen wie DOS oder Linux parallel arbeiten möchte. Partitionen sind eigene, voneinander getrennte Bereiche auf der Festplatte, die helfen, Daten oder eben Betriebssysteme besser auseinanderzuhalten. Der Nachteil: Ändert man irgendetwas an der Partitionstabelle, also der Aufteilung, gehen sämtliche Daten verloren. Das heißt, will man OS/2 auf diese Weise installieren, ist in der Regel auch eine Neuinstallation der alten Software erforderlich. Dafür lebt sich's auf lange Sicht bequem: Nach jedem Starten erscheint das Boot-Manager-Menü, in dem man auswählt, welches Betriebssystem starten soll.

Eine eigene DOS-Startpartition ist für Spieler auf jeden Fall empfehlenswert, denn einige rasante Actionspiele sind zur Zeit fast nur für das Alt-Betriebssystem optimiert. Oder sie lassen sich unter OS/2 nur kompliziert starten, da derartige Spiele meistens die gesamte Rechenzeit des PC für sich bean-

OS/2-CHINESISCH

HPFS-Dateisystem: Schnelles Dateisystem unter OS/2. Erlaubt lange Dateinamen und hat Vorteile bei vielen kleinen Dateien und bei Partitionen ab etwa 20 MByte.

Preemptives Multitasking: Verfahren, bei dem mehrere Programme gleichzeitig ablaufen können. Die Rechenzeit wird vom Betriebssystem »voraussehend« verteilt, wobei es immer die Kontrolle über die Hardware behält.

Multi Threading: OS/2 erlaubt innerhalb der einzelnen Tasks weitere Unterprozesse, die »Threads« (Fäden). Eine Applikation startet einen Thread, um z.B. im Hintergrund zu drucken.

Objekt: Bei OS/2 wird alles über Objekte abgewickelt. Es gibt Ordner, Datei- und Programmobjekte. Jedes kann verschiedene Eigenschaften haben und in unterschiedlichen Erscheinungsweisen auftreten.

Referenz: Verweis auf ein Objekt. Enthält selbst keine Daten, sondern nur einen Zeiger auf das Mutterobjekt und ist eng mit diesem verbunden.

Task: Prozedur, der gekapselt und unabhängig von anderen Programmen abläuft. Stürzt ein Task ab, bleibt der Rest vom System trotzdem stabil.

Jens Dührkop

CoSi Computerspiele/-Simulationen

Postfach 1123 • 23831 Bad Oldesloe

☎ 04531/87821

Spezialversand für komplexe Computerspiele/-Simulationen

Viele Direktimporte aus den USA

Viele Titel mit eigenen deutschen Regelübersetzungen

Eigener Update-Service (natürlich nur für Programme, die bei uns gekauft wurden)



Tigers on the Prowl

[Tiger auf dem Schleichpfad]

Sehr detaillierte Simulation von Gefechten an der Ostfront des II. Weltkrieges auf taktischer Ebene (1 Spielzug = 1 Minute, 100m je Hex, d.h. ähnlich angelegt wie Kampfgruppe). 500 Waffensysteme, 12 Munitionsorten u.a.m. Bei uns mit deutscher Regelübersetzung (50 Seiten!) Für IBM (VGA): 109,95 DM

Map Builder

für Tigers on the Prowl
Ermöglicht die Erstellung eigener Landkarten. 24,95 DM

Campaign Disk 1

für Tigers on the Prowl
10 neue historische Szenarien + neue Landkarten. 39,95 DM

Tigers on the Prowl (mit dt. Anl.)
+ Map Builder + Campaign Disk 1 zusammen: 150 DM

Wargame Construction Set 2:

TANKS! Vers. 1,23 (SSI)
Gefechte vom I. Weltkrieg bis zur Moderne auf taktischer Ebene. Über 1.000 unterschiedliche Waffensysteme (Infanterie, Geschütze, Panzer). 21 Szenarien, Szenariomeditor und -Generator. Jetzt in der erweiterten Vers. 1,23 lieferbar. Bei uns mit deutscher Regelübersetzung! Für IBM (VGA): 109,95 DM

Szenarium-Disk 1 für Tanks:

20 neue historische Szenarien aus dem I. Weltkrieg (Ostfront, Frankreich 1940, Brücke von Remagen). 39,95 DM

Szenarium-Disk 2 für Tanks:

20 neue historische Szenarien (Normandie 1944, Vorn-Klapp-Krieg 1973). 39,95 DM

TANKS + Szenarium-Disk 1 +

Szen.-Disk 2 zusammen: 150 DM

Victory Pak (3 '60)

V für Victory 1 (Utah Beach), 2 (Waikiki Lufk) und 3 (Market Garden) zusammen. Bei uns mit deutscher Regelübersetzung! Für IBM (Super-VGA, mind. 3 MB RAM): 129,95 DM

Info-Material mit Spielbeschreibungen gegen Einsendung von 3 DM in Briefmarken erhältlich

Panzer General (SSI)

Der neue Strategiespiel-Klassiker von SSI! Bei uns mit deutscher Regelübersetzung! Für IBM (Super-VGA, mind. 4 MB RAM) CD-Version: 99,95 DM Diskettenversion: 109,95 DM

Death From Above (QOP)

Luftlandungen des II. Weltkrieges auf operativer Ebene. Bei uns mit deutscher Regelübersetzung! Für IBM (VGA): 109,95 DM

Weitere Titel mit deutschen Regelübersetzungen:

Battles of Napoleon (SSI/Lizenz)

für IBM: 50 DM

Battles of Napoleon Scenario Disk

1 bis 3 (SSI/Lizenz) für IBM:

je 34,95 DM, zusammen: 90 DM

Fire Brigade (Panther Games), für

IBM, Amiga, ST, Mac: 89,95 DM

Flight Commander (Avallon Hill)

für IBM (mind. 4 MB RAM),

Windows, VGA: 109,95 DM

High Command (3 '60)

für IBM (mind. 386er, 3MB RAM,

Super-VGA): 89,95 DM

Operation Crusader (Avallon Hill)

für IBM (Super-VGA, mind.

386er, 4MB RAM): 109,95 DM

Stalingrad (Avallon Hill)

für IBM (Super-VGA, mind. 386er,

8 MB RAM): 119,95 DM

World War II - Battles of the South

Pacific (QOP) für IBM: 89,95 DM

Deutsche Regelübersetzungen einzeln:

Action Stations: 25 DM

Fire Brigade: 25 DM

High Command: 25 DM

Medieval Lords: 18 DM

Pacific War: 25 DM

Tanks: 20 DM

War In Russia: 25 DM

WW 2 - South Pac.: 23 DM

Kosmos ohne Computer (Brettspiele), jeweils mit deutscher Regelübersetzung:

Barbarians (3W): Römische Feldzüge, Germaneneinfälle usw. an der Nordgrenze des Römischen Reiches. Mit 4 Karten (je 55 x 85 cm) und 1000 Countern: 79,95 DM
Penzerkrieg - Entscheidungsschlachten der Heeresgruppe Süd 1941-44. Mit 1 Karte (55x85cm) und 500 Countern: 59,95 DM
Aachen 1944. Mit 1 Karte (55 x 85cm), 500 Countern: 69,95 DM

Versendekosten:

Vorauszahlung: 5,90 DM

Nachnahme: 8,90 DM



sprechen wollen, was ein echtes Multitasking-System nicht zulassen darf. Alle anderen DOS-Applikationen und die meisten sonstigen Spiele lassen sich jedoch problemlos unter OS/2 fahren; manchmal sogar schneller als unter reinem DOS.

Warp versucht beim Installieren, soviel Hardware wie möglich korrekt zu erkennen und zeigt Ihnen die gefundenen Daten im Konfigurationsfenster an. Hier sollte man sich die Mühe machen und insbesondere die Einstellungen der Soundkarte überprüfen, sofern eine eingebaut ist. Klicken Sie dazu einfach auf das Lautsprechersymbol. Bei falscher IRQ-Einstellung startet OS/2 nur mit einem heiseren Krächzen, ansonsten mit einem Startrek-Warp-Sound. OS/2 benötigt etwa 40 MByte Speicherplatz für eine Vollinstallation.

OS/2 benötigt die Windows-Installationsdisketten, um Microsofts Fenstersoftware zu unterstützen. Man kann diese jedoch auch nachträglich installieren und den Win-OS-Support von OS/2 mit »Installation anpassen« später hinzufügen. OS/2 V3 funktioniert schon mit 4 MByte Speicher. Das mitgelieferte IBM Works arbeitet damit problemlos. Wollen Sie allerdings das Multitasking voll ausnutzen, große Anwendungen verwenden und speicherhungrige Spiele unter OS/2 laufen lassen, sollte Ihr PC mindestens mit 8 MByte ausgerüstet sein.

Notizbücher, Objekte und Verweise

Bei OS/2 können Sie Programme auf dem Desktop ablegen, Ordner in Ordner stellen oder die »Klickstartleiste« für häufig benutzte Anwendungen verwenden. Die rechte Maustaste ist belegt, um kontextbezogene Menüs zu öffnen. Das Betriebssystem ist objektorientiert. Das bedeutet, daß alles, was auf der Arbeitsoberfläche herumliegt, eigene Eigenschaften besitzt und Verknüpfungen zu anderen Objekten haben kann.

WICHTIGE DOS-BOX-EINSTELLUNGEN FÜR SPIELE

Mit OS/2 V3 wird eine Anwendungsdatenbank mitgeliefert, in der etwa 200 Spiele enthalten sind. Für diese wird die DOS-Box automatisch konfiguriert. Wollen Sie jedoch selber ein wenig herumprobieren, finden Sie hier die für Spiele am wichtigsten DOS-Box-Einstellungen.

AUDIO_ADAPTER_SHARING

Auf REQUIRED stellen. Natürlich kann nur jeweils ein Spiel Klänge auf der Soundkarte abspielen.

DOS_AUTOEXEC

Sie können jeder DOS-Box eine eigene AUTOEXEC.BAT zuordnen. Bei Spielen sollten Sie natürlich möglichst wenig zusätzliche Software laden.

DOS_DEVICE

Manche Soundkarten brauchen unter DOS zusätzliche Treiber, um Soundblaster-kompatibel zu sein. Geben Sie ihn hier an.

HW_TIMER

Manche Spiele verlangen einen direkten Zugriff auf die Hardware-Timerchips, um sauber zu laufen.

INT_DURING_IO

Wenn der Sound manchmal hakt, stellen Sie diese Einstellung auf ON.

SESSION_PRIORITY

Stellen Sie diesen Wert auf 32, um Ihrem Spiel die maximale Rechenzeit zuzuordnen.

Bei Windows sind die Icons nur bunte Bildchen; bei OS/2 hingegen kann sich hinter einem Objekt eine physikalische Datei verbergen. Das heißt, wenn Sie ein Programm-Icon mit der rechten Maustaste auf ein Laufwerksobjekt wie etwa »Floppy A:« ziehen, wird es tatsächlich dorthin verschoben. Wird gleichzeitig »STRG« gedrückt, erzeugen Sie eine Kopie. Wenn also eine Textdatei auf die Arbeitsoberfläche gelegt wird, belegt diese dort echten Speicher. Deswegen können Referenzen erzeugt werden, also Verweise, die auf Dateien verweisen, die sich ganz woanders befinden. Drücken Sie dafür »STRG« und gleichzeitig die Umschaltaste, während Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt klicken. Ein derartiger Verweis erhöht einen Zeiger auf das Mutterobjekt und folgt in diesem in allen seinen Eigenschaften, enthält selber aber keine Daten. Wer Windows nicht kennt, dem wird das ganz natürlich und logisch vorkommen. Ansonsten werden Sie anfangs dauernd versucht sein, umständlich Programme zu starten, anstatt dokumentenorientiert Dateien zu öffnen.

Mit »STRG« und »ESCAPE« wird die Taskliste aufgerufen. Hier wird zwischen den einzelnen DOS/Windows oder OS/2-Anwendungen gewechselt. Dies funktioniert übrigens auch, wenn ein Programm abgestürzt ist. In diesem Fall aktivieren Sie die Taskliste und löschen mit der »DEL«-Taste den wildlaufenden Task aus dem Speicher.

Box-Spiele

Für PC-Spieler sind in erster Linie die DOS-Box beziehungsweise der DOS-Gesamtbildschirm interessant. Jede DOS-Sitzung kann eine eigene AUTOEXEC.BAT besitzen und jede kann anders konfiguriert werden. Die mitgelieferte Datenbank erkennt die meisten Spiele von vornherein, so daß Sie nichts einstellen müssen. In dem Fall klicken Sie einfach auf das entsprechende Icon. Sollte es passieren, daß ein Spiel nicht erkannt wird, finden Sie in dem Kasten über DOS-Box-Einstellungen Hilfen, falls es wider Erwarten nicht laufen sollte. Es ist klar, daß der Soundkanal immer nur von einer Anwendung genutzt werden kann, also meistens die, die zuerst gestartet wurde. Beim Schließen des entsprechenden Programms wird die Soundkarte aber wieder freigegeben.

Auffallend ist, daß Spiele, die viel EMS-RAM benutzen, teilweise bis zu doppelt so schnell unter OS/2 ablaufen (z.B. Microsofts »Space Simulators«). Spiele wie die LucasArts-Adventures lassen sich in einem kleinem Fenster auf dem OS/2-Desktop starten, wobei die Bildschirmdarstellung etwas langsamer wird.

Generell ist aber zu empfehlen, Spiele im Fullscreen-Modus auszuführen; insbesondere, wenn Sie VESA-Treiber laden müssen. DOS-Extender-Programme von großen Firmen wie etwa Rational oder Pharlap funktionieren ohne Probleme. Sollte ein Spieleproduzent aber irgendwelche selbstgebastelten DOS-Erweiterungen verwenden, wird die DOS-Box vermutlich abschirmen. Dies ist höchstens noch bei Uralt-Spielen der Fall. Falls Sie nur 4 MByte haben, sollten Sie auf jeden Fall eine Extra-DOS-Partition für Spiele reservieren oder eine Speichererweiterung ins Auge fassen. (mk)

VIDEOS A LA CARTE

Das digitale Zeitalter wirft seine Schatten voraus. Nachdem Audiadaten heutzutage beliebig kadriert, komprimiert und verhackstückt werden können, droht

Videodaten ein ähnliches Schicksal zu ereilen. Die beliebten »Multimedia Leserbriefe« auf unserer monatlichen PC Player Plus-CD geben Ihnen einen Vorgesmack. Diese Clips sind digitalisierte, nachbearbeitete und komprimierte Videofilme, die durch einen Software-Dekoder abgespielt werden. Die Qualität ist aber keinesfalls fernsehreif; neben einer Maximal-Auflösung von 320 mal 240 Bildpunkten ruckeln gerade mal 15 Bilder in der Sekunde über den Schirm. Bei diesen Daten geht dem PC auch langsam die Puste aus; wer Qualität wie von einem Videoband haben will, ist auf Zusatzhardware angewiesen.

Die Zeit ist reif für MPEG

Damit digitales Fernsehen überhaupt möglich wird, sitzen schon seit Jahren schlaue Köpfe bei der ISO (International Standards Organization) an Kompressionsverfahren. Ein spezielles Team namens MPEG (Mation Pictures Experts Group, Experten-Gruppe für bewegte Bilder) entwickelte unter anderem MPEG-2 und MPEG-4, die im Breitband-Kabelfernsehen zur digitalen Übertragung eingesetzt werden können. Bekannt ist MPEG-1, welches sich am Datenträger CD-ROM orientiert und selbst auf Singlespeed-Laufwerken zu echtem Heimkina führen soll.

Die Auflösung eines MPEG-1-Films entspricht mit 352 mal 288 Punkten in 16 Millionen Farben dem theoretischen Viertel eines perfekten TV-Bildes, vergleichbar ungefähr mit der Qualität eines VHS-Bandes. Trotzdem muß aufwendig gerechnet werden, um einen Film auf CD-ROM-Geschwindigkeit zu drosseln. Ein kompliziertes Verfahren, bei dem neue Bilder aus ihren Vorgängern berechnet werden, sorgt für Packraten von knapp 200 zu 1. Sa wird blaß gespiechert, was sich von Bild zu Bild eines Films ändert und

Echte Videoqualität auf dem PC macht die MPEG-Kompression möglich. Orchid entwickelte mit der »Kelvin MPEG« eine Kombination, die reibungslosen Video- und Spielspoß verspricht.

auch da nur die Details, die das menschliche Auge überhaupt sieht.

Wegen diesen komplizierten, zeitraubenden Berechnungen ist eine MPEG1-

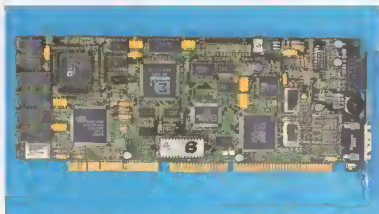
Kodierung nur auf dicken Computern realisierbar, die pro Minute Film schon mal eine Stunde und länger rechnen. Auch das Abspielen ist so komplex, daß ein Pentium alleine es nicht in Echtzeit schafft; ein MPEG-Chip, der sich nur um das Entpacken von Bild und Ton kümmert, muß her.

Der erste Hersteller, der eine MPEG-PC-Steckkarte für den Heimbereich vorstellte, war Sigma Designs mit der »Real Magic« (die vor kurzem noch »Reel Magic« hieß). Diese Karte wird, wie viele andere MPEG-Lösungen, über den Feature-Connector an die VGA-Karte angeschlossen und blendet das Videosignal in das Monitorbild ein. Das Verfahren hat durchaus Nachteile, da der Feature Connector nicht genügend genarrt ist und es dutzende aktueller Karten gibt, mit denen »Real Magic« und Co. einfach nicht laufen. Nach dazu wird durch den Feature Connector die Schärfe des normalen Bilds (ohne MPEG) beeinträchtigt und alle Auflösungen größer 800 mal 600 sind gesperrt, was gerade Windows-PCs mit 17-Zoll-Monitoren gehörig die Suppe versalzt.

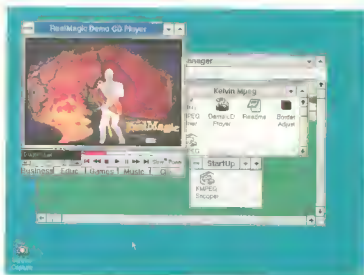
Setzen Sie alles auf eine Karte...

Der jüngste Trend geht deswegen zu Kombi-Karten, bei denen MPEG und VGA auf ein und der selben Steckkarte Platz finden. Sa kombinierte beispielsweise die kalifornische Firma Orchid bei der »Kelvin MPEG« den Original-Real-Magic-Chipsatz zusammen mit einer 64-Bit-VGA-Karte (Kelvin 64) und einer Soundkarte, was die Komplettkosten

einer derartigen Video-Lösung deutlich senkt. Der geplagte Anwender freut sich aber am meisten darüber, daß keine Kompatibilitätsprobleme mit unverträglichen VGA-Chips und dem Feature Connector auftreten können. Außerdem klappt das Einblenden des Videobilds auch bequem bei 1024 mal 768, und dies völlig ohne Schärfe-Verlust in



Orchids brandneue Kelvin 64 vereinigt 64-Bit-VGA, MPEG-Dekoder und Soundunterstützung auf einer handlichen VLB-Karte



Ruckfreie Videos in VHS-Videoqualität, entweder für Filme oder für Spiele, werden durch MPEG-Karten ermöglicht

der normalen VGA-Darstellung. Damit erst wird MPEG auch auf PCs interessant, die nicht nur zum Spielen dienen.

Der VGA-Teil der Orchid-Karte verwendet einen Cirrus-Logic 5434-64-Bit-Chipsatz, der auch unter DOS gute bis sehr gute Geschwindigkeitswerte bietet und Windows ganz schön Beine macht. Der MPEG-Chip beeinträchtigt die VGA-Geschwindigkeit überhaupt nicht. Die eingebaute Soundkarte ist Soundblaster-kompatibel und lässt sich abschalten, wenn Sie eine bessere Karte im System haben. Zur Zeit gibt es nur eine VLB-Version, PCI ist in Vorbereitung.

Die Installation ist im Gegensatz zu anderen MPEG-Karten sehr einfach. Sie tauschen lediglich die alte VGA-Karte gegen die Kelvin MPEG aus und installieren die Treibersoftware; keine Jumper oder Kabelverbindungen erschweren den Einbau.

Der Lohn der Mühe: Zum einen lassen sich die neueren Spielfilme im »White Book«-Format auf dem PC ansehen (reine CD-i-Filme, von denen es nur eine Handvoll gibt), laufen nur mit bestimmten Sony-CD-ROMs), zum anderen können Sie natürlich alle Spiele spielen, die für die Real Magic programmiert wurden. Dazu gehören im wesentlichen die MPEG-Versionen von »Return to Zork« und »Dragon's Lair«, weitere Titel sind in Vorbereitung.

Aber Orchid hat den Markt nicht für sich alleine. Von Sigma Designs erscheint demnächst eine »Real Magic Rove«-Version mit eingebautem VGA-Chipsatz und auf der Comdex wurden unter anderem Kambis von Diamond, Genoo und Hercules gesichtet. Do die Kombi-Karten nicht wesentlich mehr kosten als einzelne MPEG-Decoder und noch dazu viel einfacher zu installieren sind, sieht es damit für die Zusatz-Karten ziemlich düster aus. (mk)

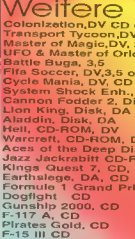
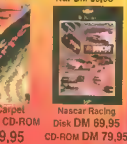
ORCHID KELVIN 64

Hersteller: Orchid Technologies
Co.-Preis: DM 650,-

Lieferumfang: PC-Steckkarte, Treibersoftware, Demo-CD
Lieferbare MPEG-Spiele: Return to Zork, The Horde, Mon Enough, Dragon's Lair, Space Ace, u.a.

JES

Software- und Multimediavertrieb
Eugen-Adolf-Str. 120, 71522 Backnang
Tel: 07191 / 96 02 96 Fax: 07191 / 96 02 98
Auch in BTX: EHMANN CD-ROM #



Weitere Top-Hits:

Colonization, DV CD ed. 3,5	DM 89,95
Transport Tycoon, DV 2D/3,5	DM 89,95
Master of Magic, DV, 3,5	DM 89,95
UFO & Master of Orion, CD	DM 69,95
Battle Bugs, 3,5	DM 69,95
Fifa Soccer, DV, 3,5 oder CD	DM 69,95
Cycle Mania, DV, CD	DM 74,95
System Shock Enh., DV, CD	DM 84,95
Cannon Fodder 2, Disk, DA	DM 69,95
Lion King, Disk, DA	DM 69,95
Aladdin, Disk, DA	DM 69,95
Heil, CD-ROM, DV	DM 84,95
Warcraft, CD-ROM, DA	DM 79,95
Aces of the Deep Disk CD	DM 84,95
Jazz Jackabitt, CD-ROM	DM 89,95
Kings Quest 7, CD, DV	DM 94,95
Earthquake, DA, CD	DM 84,95
Formula 1 Grand Prix, CD	DM 29,95
Dogfight CD	DM 29,95
Gunship 2000, CD	DM 29,95
F-117 A, CD	DM 29,95
Pirates Gold, CD	DM 29,95
F-15 III CD	DM 29,95

Bestelltelefon: 07191 / 96 02 96

Versandkosten DM 6,50 - Nachnahme zzgl. 3,50 zzgl. Zahlkarte
Alle Angebote freibleibend. Händleranfragen erwünscht.

ZWEI SEELEN IN EINER BRUST

Konsolenfreeks können jetzt aufatmen und ihren ersten Allerwelts-PC zum vollwertigen Action-Daddler aufrüsten. Noch vor dem Deutschlandstort des 3DO ermöglicht Creative Labs mit dem »3DO-Blaster« ruck-, bug- und konfigurationsfreie Spiele auf dem PC-Monitor.

Der Electronic-Arts Gründer Trip Hawkins erdachte vor zwei Jahren eine für damalige Verhältnisse revolutionäre CD-ROM-Konsole, das »3DO«. Er gründete eine neue Firma, die aber nicht selber die Konsole baut, sondern Lizenzen an Hardware-Hersteller wie etwa Panasonic oder Goldstar vergibt. Auch der Soundkarten-Produzent Creative Labs erwarb eine Lizenz, entwickelte allerdings kein Stand-Alone-Gerät, sondern eine Steckkarte für den PC. Der »3DO Blaster« (eine gewisse Konsequenz bei der Namensgebung ist nicht von der Hand zu weisen) erweitert einen PC zu einer 3DO-Konsole, vorausgesetzt, sie haben ihm vorher ein Original Creative-CD-ROM-Laufwerk, eine Soundkarte und eine VGA-Karte mit Feature-Connector eingebaut. Den wesentlichen Vorteil einer Konsole wird jeder leid geplagte PC-Spieler zu schätzen wissen: Alle Spiele laufen auf Anhieb, nichts muß konfiguriert werden und die Programme sind meistens vom Start weg fehlerfrei. Da man für Konsolen-CDs unmöglich Updates nachschieben kann, werden diese von den Herstellern auf besonders gründlich getestet. Auch technisch kann das 3DO punkten, denn es ist von seiner Hardware speziell auf Spiele zugeschnitten. Der PC hingegen läßt sich trotz seiner enormen Rechenleistung nur höchst unwillig dazu überreden, heiße Action-Renner in annehmbarer Geschwindigkeit über den Monitor flimmern



Der 3DO-Blaster belegt einen 16-Bit Steckplatz in voller Länge. Die mitgelieferte Sampler-CD enthält zehn spielbare Demos.

zu lassen. Die Softwarequalität ist also vom technischen Standpunkt bei Konsolen besser, denn ein ruckelndes Spiel wäre dort undenkbar und würde wütende Proteste provozieren. PC-Spieler sind da toleranter und stören sich weniger an stockenden Pixelwüsten und hängenden Sounds.

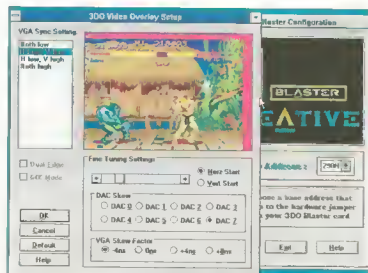
Viel Technik für mehr Spielspaß

Der 3DO-Blaster bietet den kompletten Chipsatz des Originalgerätes. Dieses enthält als CPU einen 32-Bit RISC-Prozessor namens ARM 600, der mit 12,5 Mhz getaktet wird. Zusätzlich werkelt ein Z80 mit 3,58 Mhz. Diverse Spezial-Chips bemühen sich, die Grafikleistung auf Vordermann zu bringen. Für den Sound sorgen ein 16-Bit PCM-Chip (Pulse-Code-Modulation) und ein DSP (Digitaler Signal Prozessor), der Spezialeffekte ermöglicht. 2 MB Hauptspeicher, 1 MB ROM (das 3DO-DOS sozusagen), 1 MB Video-RAM, 64 KB Sound-RAM und 32 KB batteriegepuffertes RAM zum Speichern von Spielständen stecken auf dem Board. Die maximale Grafikauflösung von 640x400 Punkten bei 32768 gleichzeitig darstellbaren Farben aus einer Palette von 16,7 Millionen kann sich sehen lassen. Das 3DO-Gamepad liegt gut in der Hand und ist mit 7 Knöpfen ausgestattet. Video-Sequenzen in Quasi-TV-Qualität, glasklare Sprachausgabe und fließende Animationen gehören zum 3DO-Standard. Wer sich erstmalig an ruckfreie, sofort funktionierende Spiele gewöhnt hat, wird PC-Produkte kritischer beäugen.

Vor den Spielspaß haben die Creative Labs-Entwickler jedoch den Schweiß gesetzt und der dürfte bei der komplizierten Installation reichlich fließen. Grundvoraussetzung ist natürlich, daß man ein original Creative-563B-CD-ROM besitzt. Schon der an sich kompatible Typ 562B wird vom Blaster nicht akzeptiert; andere CD-ROMs lassen sich gar



Das 3DO-Bild wird auf Wunsch im Vollbildmodus, oder wie hier zu sehen, in einem Windows-Fenster angezeigt



Bevor Sie loslegen, müssen Sie erst das Video-Overlay auf Ihre Grafikkarte anpassen

nicht erst einstecken. Da das 563er heutzutage für ein Daublespeed-Laufwerk fast schon zu teuer ist, grenzt Creative den Kreis potentieller Käufer gewaltig ein. Die Steckkarte selbst belegt einen 16-Bit-Slot und ist derart groß, daß bei manchen PCs der Einbau zum mechanischen Puzzle arbeitet. Das CD-ROM-Laufwerk wird mit zwei Kabeln an den 3DO-Blaster angeschlossen, ebenso die VGA-Karte.

Hat man sich durch den mechanischen Teil der Installation gequält, folgen subtilere Probleme: Die Software läuft nur unter Windows und auch da maximal bei 800 mal 600 Punkten in 256 Farben; manche hochmodernen Grafikkarten (Diamond Stealth 64) funktionieren gar nicht, weil der Feature Connector bei Windows stillgelegt wird. Die CONFIG.SYS wird mit einem weiteren Treiber belastet (rund 3 Kilobyte), der bei uns beispielsweise »Kings Quest 7« zum Abstürzen brachte. Das eingeblendete Videobild muß mit kryptischen Parametern an die Grafikkarte angepaßt werden.

Hat man all diese Probleme gelöst, fragt man sich nach dem Nutzen der Aktion: Statt auf dem großen Fernseher sehen Sie die Spiele auf dem kleinen Monitor; schärfer sind sie auch nicht und einen Mehrnutzen sucht man vergeblich. Selbst offensichtliche Bani, wie das Speichern des 32 KByte Save-Game-RAM auf der PC-Festplatte, wurden nicht eingebaut. Zu allem Überfluß kostet die Kombi CD-ROM und Blaster noch mehr, als ein Import-3DO aus England. Wenn erstmal der deutsche Vertrieb anküßt (angepeilt: Frühjahr 1995) fällt das Leistungsverhältnis der Creative-Karte nach weiter. Wirklich empfehlen können wir den 3DO Blaster also nur Menschen, die ihre Kansenwut mit einem PC torren wollen. (mk)

KURZINFO: 3DO BLASTER

Hersteller: Creative Labs

Co.-Preis: DM 800,—

Lieferumfang: PC-Steckkarte, Gamepad, Treibersoftware, Demo-CD, zwei Spiele

Hardware-Voraussetzungen: Creative-5638-CD-ROM, Soundkarte mit CD-Sound-Eingang, kompatible VGA-Karte mit Feature-Connector, Windows 3.1, 4 MB RAM

TOPSHARE

Erika Röpke
Wilhelm Buschstr. 41
38723 Seesen-Rhden
Tel. 05384/1680
Fax. 05384/280
BTX röpke#

Bei Bestellung von mindestens 3CD's
1 Überraschung CD
GRATIS

Erotische CD-ROM ab 18 Jahren nur gegen Ausschweis

Amateur Models	59,-
American Girls 1+2je	69,-
Extreme Hot Girls	39,-
Extreme Hot Leather Ladies	39,-
Hot Girls 1,2	je 29,-
Pie in the Face 2	29,-
PlayBiz Erotic Comic	49,-
Strip Poker	28,-
Erotic Dreams 1 + 2	je 59,-
Stripping Hot Girls	39,-
Sexy Acts (3 CD's)	29,-
VIBRATION 1,2	je 69,-
Wet Dreams 1,2	je 28,-
Wet Dreams 1-3 zusammen	69,-
Zipper Erotic Spiele	28,-

7th Guest	49,-
7th Guest & Megarace	79,-
Acen of the Deep DV	89,-
Chessmaster 4000	49,-
Critical Path	69,-
Mad Dog McGee II	59,-
MYST	69,-
Mega Race	45,-
Kyandia 3 DV	89,-
OLDTIMER	89,-
Quantum Gate	69,-
Rise of the Robots	87,-
Themapark deutsch	79,-
Under a killing Moon DV	104,-
US Navy Fighters	85,-

Beastie: A hard Days Night	49,-
Beastie & Elvis	89,-
Bertelsmann Universallex 95	86,-
BREIEMS TIERLEBEN	69,-
Chip Pay CD	25,-
ELVIS ON CD-ROM	53,-
GLOBAL EXPLORER	119,-
Map'n GO	79,-
Microsoft Encarta 95	119,-
MOTORAD Test	59,-
Paris Lexikon	59,-
Street Atlas USA	159,-
World Atlas 5.0	19,-
Yellow Star Pay CD	29,-
DER NEUE 16er PACK VOL.2	89,-

Versandkosten
Vorkasse 5,-DM
Nachnahme 10,-DM
Ausland nur Vorkasse 10,-DM

Gutschein 5,- DM
wird beim Kauf von
CD-ROM

angerechnet
Pro Bestellung einmalig 200,-

Preisliste kostenlos!

3DO BECK CD-ROM LÄDEN
IN NÜRNBERG/FÜRTH
am Hauptweg
zum Lohr-Bräu
D-91054 Eberstadt
Tel. 0911/260544 FAX: 0911/260544

MultiMedia



Soft
Computerspiele

Online - Cafe &
Spielebibliothek

Spielen in gemühter Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. Oder testen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden.

Info ☐ Info ☐ Info
Geschäfts- und

Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spiesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit Spielebibliothek und/oder Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an

MultiMedia Soft
52349 DÜREN, Josef Schregel Str 50

MultiMedia Soft
finden Sie in:

NEUE ANSCHRIFTI

08521 PLAUEN
Stressman Straße 22
12627 BERLIN
Maik Twest Straße 7 Tel. 030-90651054

NEUI NEUI NEUI
15890 EISENHUTTENSTADT
Furtwängler Straße 30

15234 FRANKFURT/ODER
August Seidel Straße 15 Tel. 0335-4001888

22041 HAMBURG
Wendemannstr. 57 Tel. 040-6526246

39112 MAGDEBURG
Heidesstraße 11 Tel. 0172-3903146

41235 MÖNCHENGLADBACH-Rheydt
Lampendstraße 152 Tel. 02166-43951

NEUI NEUI NEUI Online Cafe
47441 MOERS
Neuer Wald 24 Tel. 02841-21704

41511 MÜNSTER
Weißer Straße 48 Tel. 0251-524001

49078 OSNABRÜCK
Martinsstraße 62 Tel. 0541-434762

50825 KÖLN
Alpenstraße 11 Tel. 0221-5505303

52064 AACHEN
Gustavstraße 2 Tel. 0241-33196

52249 ESCHWEILER
Engelstraße 21 Tel. 02403-15783

52349 DÜREN, Online Cafe
BATTLETECHZENTRUM
Josef Schregel Str. 50 Tel. 02421-28100

NEUI NEUI NEUI
56564 NEUWIED
Hermannstraße 19 Tel. 02631-352020

78172 PFORZHEIM Online Cafe
Zarnenstraße 11 Tel. 0731-17275

81478 MÜNCHEN
Königsplatz Straße 5 Tel. 089-7450555

96062 BAMBERG
Ulrichsplatz 10 Tel. 0951-202210

39084 ERFURT
Meynbergstraße 20 Tel. 0361 5621565
Magdeburger Allee 143 VirtualCity Cafe

MultiMedia Soft Büro
52349 DÜREN, Tel. 02421-28100
Josef Schregel Str. 50 FAX 02421-281020

BLASTER-FUTTER

Die entscheidende Frage vor der Anschaffung von 3DO-Bloster oder Panasonic-Konsole: Was taugt die Software? Einige Titel wie »FIFA Soccer« sind auf 3DO wesentlich besser als die PC-Versionen.

O bwohl das 3DO-System anfangs nicht die Verkaufserwartungen erfüllte, freuten sich die tapferen Besitzer seit Ende '93 über konstanten Software-Fluß. Rechtzeitig zur zweiten Hardware-Preissenkung in den USA (der Preis für das Panasonic-3DO fiel von ursprünglich 700 auf jetzt 400 US-Dollar) haben Quantität und Qualität der Spiele-Neuveröffentlichungen nochmals zugelegt.

Neben ardentlichen, aber nicht unbedingt spektakulären Umsetzungen von PC-Spielen (»Rebel Assault«, »Star Control 2«, »Sherlock Holmes«) locken exklusive 3DO-Spiele, welche die Fähigkeiten der CD-Konsole ans Tageslicht bringen. Als zuverlässigster Spieleproduzent hat sich Electronic Arts herauskristallisiert: Den Kaliforniern verdanken wir mit »Road Rash« das beeindruckendste 32-Bit-Rennspiel. Mit den Vorgängern für Segas Mega Drive hat die aufwendige 3DO-Variante nicht mehr viel gemein. Wir erleben ein faszinierendes Zusammenspiel von hervorragenden Live-Video-Optiken, vorberechneten Computergrafiken und sehenswerten 3D-Rennstrecken – und zwar alles bildschirmfüllend. Traditionell entscheiden bei »Road Rash« nicht nur Kurventechnik und Gasfuß über die Platzierung, gegnerische Biker werden mit Fußtritten und Faustschlägen zu Boden geschickt.

Noch eine Klasse höher spielt »FIFA Soccer« auf dem 3DO,

die beste Fußballsimulation, die man im Ma-

ment zu Hause erleben kann. Allen voran die Soundkulisse, in bestem Dolby Surround abgemischt und in perfekter Klangqualität auf CD abgelegt, sorgt für eine Gänsehaut. Zudem lockern Live-Video-Mitschnitte aus berühmten Fußballspielen und rasante Kamerafahrten den actiongeladenen Freiluft-Kick auf. Auf dem Feld betrachten Sie die Aktionen aus sieben Kamerawinkeln, sehen stufenlose Zaams von Spielern und Zuschauertribünen und genießen alle Vorteile des bekannten »FIFA Soccer«. Ein bis sechs Personen machen gleichzeitig mit: Sportspiel-Freaks müßten sich alleine wegen dieser CD ein 3DO besorgen – zumal »Jahn Madden Football« ähnlich gut inszeniert wurde und »NHL Hockey« bereits angekündigt ist.

Die langjährige Prügelspiel-Hysterie ist PC-Besitzern zwar eher fremd, doch von Capcamps Handkanten-Mythas »Street Fighter 2« sollten Sie zumindest mal gehört haben. Passend zum gleichnamigen Universal-Kinofilm, der in Kürze anläuft, brachte Capcom das ultimative »Super Street Fighter 2 Turbo« auf den Markt – besser als die Module für die 16-Bit-Konsolen und bis auf Nuancen identisch mit dem konkurrenzlos erfolgreichen Arcade-Vorbild. Das ausgereifte Prügelspiel wurde technisch und spielerisch professionell adaptiert und sollte vor allem in Amerika die 3DO-Verkäufe rasant in die Höhe treiben.

Während Sport- und Action-Titel auf dem 3DO recht gut gedeihen, schauen Abenteuerspiele und Simulations-Fans bislang in die Röhre. Insofern macht das 3DO als Ergänzung zu Ihrem PC wieder Sinn – zumal für die nächsten Monate weitere Highlights in Arbeit sind. So erwarten wir das prächtige Autorennen »Need for Speed« von Electronic Arts sowie Crystal Dynamics' »Gex«, das erste Jump-and-Run fürs 3DO.

(Winnie Forster/hl)



Die 3DO-Umsetzung von »FIFA Soccer« ist der PC-Version deutlich überlegen



Das rassistige Action-Motorradrennen »Road Rash« überzeugt durch schicke 3D-Grafik

EMPFEHLENSWERTE 3DO-SPIELE

Titel	Hersteller	Genre
Demolition Man	Virgin	Action
FIFA Soccer	Electronic Arts	Fußballsimulation
Jahn Madden Football	Electronic Arts	Fußball-Simulation
Night Trap	Digital Pictures	Interaktive Movie
Rebel Assault	LucasArts	Weltraum-Action
Road Rash	Electronic Arts	3D-Motorradrennen
Shockwave	Electronic Arts	Action
Sloyer	SSI	Rollenspiel
Street Fighter 2 Turbo	Capcom	Prügelspiel
Super Wing Commander	Electronic Arts	Weltraum-Action
Total Eclipse	Crystal Dynamics	Weltraum-Action

Diamond Multimedia Kit.

All Fun.
No Joke.

More for Less.

Ab sofort erhältlich bei:
D: Ateco, Comtech
CH: Manor
oder bei Ihrem Händler

Affen stark.

Im Multimedia-Dschungel führen Interrupt-Dickichte und DMA-Fallen schnell zum Scheitern der Expedition. Oft mehr tierischer Ärger als Spaß.

Diamond Multimedia Kits machen Schluß damit! Videogeleitet ist die Hardware wieselflink gezähmt. Die Installationssoftware überspringt Antilopen gleich die Schlangengruben der DOS-Wüsten.

Um sich in die Höhen der Multimedia-Lüfte zu schwingen, benötigen Sie nur einen Schraubenzieher. Alles weitere finden Sie im Multimedia Kit.

Play it.

Ob Sie mit der 16 Bit Stereo-soundkarte schlafende Löwen

wecken, der Nachtigall ein neues Lied beibringen oder eine Klangsafari veranstalten – Ihrer Entdeckerlust sind keine Grenzen gesetzt. Dafür

garantiert die Wavetable-Erweiterbarkeit.

Das double- oder quadspeed CD-ROM-Laufwerk eröffnet Ihnen die Artenvielfalt an Spielen, Unterhaltungs- und Lernprogrammen. Tauchen Sie ein in virtuelle Welten. Erwecken Sie Dinosaurier wieder zum Leben. Fordern Sie Geist und Wissen. Allein oder im Team.

Alles zum bändigen Eintrittspreis. Immer inklusive: Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, Stereolautsprecher, Anschlußkabel, Schrauben, Spiele und Unterhaltungsprogramme.

Bändigen Sie Multimedia. Kreativ.

Mit den Diamond Multimedia Kits.



Von
führenden
Spiele-Dompteuren
getestet.

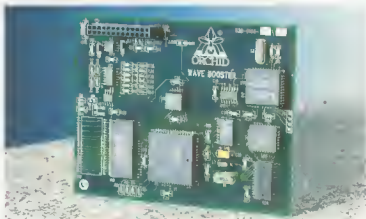
DIAMOND

MULTIMEDIA

Landsberger Str. 408 · D-81241 München
Fax 089/580 98-71

LET'S BOOST

Nach mehr General MIDI: Mit der Wave Booster-Serie stockt Orchid sein Soundkartenangebot auf. Ein intelligentes Utility macht die Aufsteckkarten gerade für Spieler interessant.



Die Wave Booster-Karten von Orchid gleichen im Design denen anderer MIDI-Aufsteckkarten. Da die Chips auf der der Soundkarte zugewandten Seite liegen, verbraucht das zusammengebaute Board im Regelfall nur einen Slot im PC.

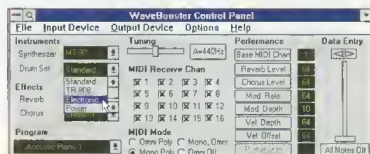
Man nehme: eine Soundkarte mit MPU-401-Port und einem WaveBlaster-kompatiblen Stecker. Diese garnieren wir mit einem MIDI-Steckmodul. Man erhält: wichtigen WaveTable-Sound, der von immer mehr Spielprogrammen unterstützt wird.

Auch Orchid, durch seine SoundWave-Serie General-MIDI-verbelastet, steigt nun in das Geschäft der Aufsatzmodule ein. Gleich drei verschiedene Modelle der »Wave Booster«-Reihe zielen die Regale. Für Einsteiger ist der »Wave Booster 2« gedacht, der 2 MByte Instrumenten-Daten enthält und voll General-MIDI-kompatibel ist. Der »Wave Booster 4« hat ein doppelt so großes ROM und deswegen etwas wuchtigere Klänge und enthält alle GS-Instrumente. GS bedeutet »General Synth« und ist eine Roland-Erweiterung des General MIDI-Standards. Dadurch stehen mehr Variationen der Instrumente zur Verfügung, beispielsweise drei Elektrikgitar-

ten-Karte produziert.

Während das 2er-Modul klar als Einsteigerkarte für Spieler konzipiert wurde und für 230 Mark oder weniger über den Ladentisch wandert, liegt den beiden 4er-Modellen nach das Sequenzer-Programm »CuBase lite« bei, welches in seiner Profi-Version bei so manchem Musiker schon ganze Alben produziert hat. Viel wichtiger ist allerdings ein kleines Utility, das »Wave Booster Control Panel«. Zum ersten Mal in der Geschichte der WaveTable-Zusätze bequemt sich ein Hersteller, ein komfortables Programm mitzuliefern, durch das der Kunde erst die Fähigkeiten seiner Karte nutzen kann. Zu den einfachsten Übungen gehört nach das Umschalten zwischen der MT-32-Emulation und dem General-MIDI-Modus. Das Control Panel kann auch die Instrumenten-Varianten und die einzelnen Drumsets auswählen und beim 4fx die Hall-Effekte gezielt steuern. Theoretisch wäre das alles auch bei Roland und Terratec möglich, doch mangels Software schlafen dort die entsprechenden Fähigkeiten. Alle für Spiele wichtigen Effekte lassen sich in der DOS-Version des Panels einstellen; die Windows-Variante kann noch mehr und ist in der Zusammenarbeit mit dem CuBase-Sequenzer gerade für Musiker interessant.

In das harmonische Bild aus fairem Preis, gutem Klang und nützlichen Software-Beigaben will nur die übergrößen Verpackung nicht passen, die man aber gelehrt prima zum Mittrahen verwenden kann. Wie für alle anderen Wave Table-Aufsätze gilt aber auch hier: Wenn Sie keine »Trägerkarte« haben, also eine Soundkarte mit WaveBlaster-Stecker und einem echten Hardware-MPU-401-Port, nutzt Ihnen der ganze Aufsteck-Schicksnack nichts. (bs)



Warum nicht gleich so? Orchid liefert als erster Hersteller einer MIDI-Aufsteckkarte Utilities für DOS und Windows, um die versteckten Fähigkeiten selbst ein- und ausschalten zu können.

ren anstelle von einer. Voll GS-kompatibel ist allerdings erst der »Wave Booster 4fx«, der neben den Instrumenten auch einen Effektgenerator an Bord hat, der Hall und Raumklang erzeugt und so für größere Fülle sorgt.

Intern basieren die drei Modelle auf dem Chip- und ROM-Satz der Firma »Dream«, der auch in den MIDI-Aufsätzen von Terratec Verwendung findet. Dessen Klang ist nahezu identisch mit dem von »Wave System« und »Wave System Professional«, allerdings erscheinen uns im direkten Vergleich die Orchid-Boards etwas klarer zu sein. Am auffälligsten ist dies beim Hallgenerator der 4fx-Karte, die keine so aufdringlichen Verzerrungen wie unsere ältere Terratec-

KURZINFO: Wave Booster

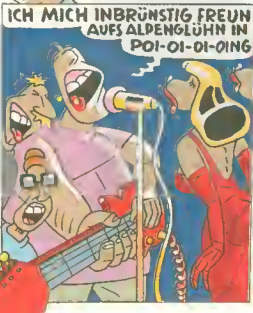
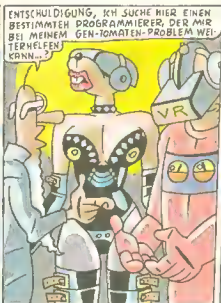
Modell	Wave Booster 2	Wave Booster 4	Wave Booster 4fx
General MIDI	ja	ja	ja
MT-32-Emul.	ja	ja	ja
GS-Instrumente	nein	ja	ja
GS-Effekte	nein	nein	ja
Echo/Hall	nein	nein	ja
CuBase lite	nein	ja	ja
ROM	2 MByte	4 MByte	4 MByte
ca. Preis	230 Mark	330 Mark	430 Mark

STAR KILLER

ALPENGLOHN 66

DER KAMPF GEGEN DIE GEWALTSTÄTTIGEN GEN-TOMATEN TORSTEN AN ZWEI FRONTEIN WÄHREND TRANTOR DEN GEMÜSE MIT SEHEM GEJÄNG ZUSETZT, SUCHT DR. BOBO NACH EINER SOFT-WARE-LÖSUNG. KANN ER AUF SHAREBAR DEN MONSTRUMTEUR DES GEN-ALGORITHMUS AUSFINDIG MACHEIN? STÄRKLEICHER IST INDES IN DEN WEITEN DES SEIFER-SPACE VERSCHOLLEN.

TEXTE: MICHAEL LENHARDT
BILDER: ROLF BOYKE



PC PLAYER

TIPS & TRICKS

ab Seite

■ Blackhawk.....	158
■ Colonization.....	158
■ Deathgate.....	150
■ Dragon Lore.....	146
■ Ecstatica.....	144
■ King's Quest 7.....	136
■ Kyrandia 3.....	140
■ One must fall.....	158
■ Pacific Strike.....	158
■ Quarantine.....	158
■ Sternenschweif.....	156
■ Transport Tycoon.....	158
■ Technik-Treff.....	160



Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing

BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibst natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spielertips geben - weder fernmündlich noch schriftlich.

Das Königreich Davenport ist reich an köstlichen Legenden. Erst vor kurzem wurden die verschollen geglaubten Tagebücher von Regentin Valanice und der bezaubernden Tochter Prinzessin Rasella wiedergefunden. Getrennt voneinander durchlebten sie vor des Töchterleins Traumbhochzeit die unglaublichsten Geschehnisse.

Kapitel 1: Mit Valanice durch die Wüste

Oh Rasella, wie ich Dich vermisse! Nur öde Wüste um mich herum. Vom Kaktus nahm ich den abgerissenen Stoff von meinem Kleidchen.

Um mich zu trösten, wanderte ich vom Startpunkt aus zwei Felder nach Süden, wo ich ein Jagohorn fand. In der Höhle nordwärts erfreute mich ein Frühstückskorb, den ich im Inventar öffnete und ratierte, woraufhin ich ein Maiskorn entdeckte. Den Tontopf ließ ich ebenfalls mitgehen; beim vierten Zugreifen gesellte er sich zum Inventar.

Ich suchte eine Stelle, wo Wasser in den Sand tropfte und pflanzte den Mais ein. Puff! Neben der neuen Maisstaude untersuchte ich die Pflanze, schaute mir die Malerei über der Höhle an und schnappte mir den Samen aus dem nun offenen Gewächs. Einen Maiskolben kann man immer gebrauchen. Alsdann plauderte ich mit der kurzsichtigen Ratte in dem niedlichen Häuschen, reinigte das Jagohorn und blies forsich in den Bau des frechen Hasen. Der entsetzte Mummelmann hinterließ mir ein Stück Fell und die Brille. Der Ratte überreichte ich die Sehhilfe und tauschte außerdem den Samen gegen eine Türkisperle.

Am Pool nahm ich Stock und Salz und drehte am Statuentopf. Die Perlen am Hals gehörten alle in die dritte Reihe und das Armband wollte berührt werden. Am Grunde des jetzt leeren Pools schaute ich mir die Opferschale genau an, legte meine Türkisperle drauf und grabtschte dafür nach dem V-Stein. Bevor ich in den unheimlichen Skarpiantempel kam, bastelte ich



KOMPLETTLÖSUNG: »KING'S QUEST 7«

BRAUT OHNE PRINZ

Wer Sierras neues Zeitlupen-Adventure durchspielen will, stolpert über so manches unlogische Rätsel. Die Lösung unseres Prinzen ohne Braut, Michael Kim, hilft allen Nachwuchs-Rosellos auf die Sprünge.



mir aus Stock und Stoff eine Fahne. Damit winkte ich dem Manstrum, das dann in die Säule stoch.

An der Statue drehte ich den großen Tränentropfen. Huch, was für schöne Steinerchen! Den blauen legte ich auf die untere Hand, den gelben auf die obere und den roten hinten rechts hinter die Figur. Mit dem V-Teilchen und dem Türkis, der jetzt erschienen war, gelang mir ein neues Kunstwerk, das wie ein Schlüssel aussah. Zweimal Westen, dann nach Norden und ich konnte mit dem Stock eine Stechbirne aus dem Kaktus pülen. Über der großen Tür entdeckte ich ein

Schloß, in das mein Do-it-yourself Türkis-Schlüssel wie angessenen paßte. Später erfuhr ich, daß ich, anstatt am Anfang das Jagohorn zu halen, einen Maiskolben in die Hand von der Statue am Pool hätte geben können. Mit dem Tontopf ein wenig Salzwasser geschöpft, in die Statuen-Schüssel umgefüllt und ein wenig reingehault - schon hätte ich frisches Wasser produziert. Weinen tat ich

übrigens immer dann, wenn ich Rosellas Kamm ansah. Das Wasser hätte ich im Tontopf mitnehmen können und es hätte dem Wüstengeist gutgetan, der im Austausch entweder Insektenpulver oder ein Seil vernachlässigt hätte. Ersteres schadet dem Skarpiant und mit dem Seil fängt man Hasen, indem man es zwischen zwei Kakteen hängt.

Kapitel 2: Rasella, die Trallbraut

Was ist mit mir geschehen? Ich bin in eine häßliche Troll-Dame verwandelt worden! Außerdem soll ich jemanden heiraten, der dem Ehemann meiner unglücklichen Kollegin aus Britannien täuschend ähnlich sieht. Also bin ich aus dem Schlafzimmer in die Halle geflüchtet. Mathilde schickte mich zum Zutatenholen für die Zaubersuppe, die mich wieder zur anmutigen Prinzessin verwandeln soll.

Ratzfatz die Spielzeugmaus und das Schild an der Hallenwand gebunkert, dann ostwärts in die Küche. Der eklige Koch hatte keinen Spaß an der Maus, hehe. Aus dem Regal klautete ich die Goldschüssel - aber nicht die aus billigem Bronze, wobei ich sie mir im Inventar genau angucken mußte. Die Maschine rechts davon spendierte gebackene Käfer. Die Trolle im großen Bade-Schlammloch verrietten nach zweimaligem Besuch ein neues Schlafmittel.

Westlich an der Werkstatt vorbei gab es eine Höhle. Eine Laterne lag da rum und das Smaragdwasser paßte gut in die Goldschüssel. Am Abgrund spürte ich Aufwind, so daß ich erst auf die vordere Säule sprang, um mich dann mit nassem Schwefel einzudecken. Zack, in die Werkstatt und am Feuer die Laterne angezündet. Der blöde Troll hatte mich dumm angemacht, warauf ich den Schwefel reinen Gewissens in die Flamme warf, um ihn einzuschlafen.

Mit der Zange von der Werkzeugstange griff ich die bunte Schachtel und gab sie in den Wassereimer. Der entstandene Silberlöfel erfreute mein Jungmädchenherz. Zurück mit der Zange ging's dann nach Westen, zur Troll-Brücke. Der dicke Troll ließ mich nicht vorbei. Also betrachtete ich das Schild im Inventar und fand heraus, daß man die Spitze abschrauben konnte. Dies war kein Problem und das Befestigen an der Halzkarre erst recht nicht. Ich benutzte die Spitze als Rahnabe und fuhr mit der Seifenkiste den Troll um, der in der Lava verglühte.

Die Drachenhöhle und besonders die Juwelen verwirren mich derart, daß ich dem traurigen Drachen die brennende Laterne anbot und einen Edelstein erhielt. Diesen brachte ich zum Juwelier in die Werkstatt, der mich dafür mit Hammer und Meißel bestückte, denn ich wollte dem Drachen eine Schuppe abschlagen. Dabei achtete ich darauf, daß der Schwanz am Boden lag, denn mein Leben war mir lieb und teuer.

Nun waren alle Zutaten beisammen. Ich hing mit der Goldschüssel an und gab Mathilde noch den Silberlöfel, die Back Käfer und die Drachenschuppe. Zupp, wurde ich zu dem Menschen, den ich am meisten liebe und bekam sogar noch eine Silberkugel. Im Schlafzimmer wurde ich zum Möbelschlepper, denn ich stor-

pelte Nachtitisch, Stühlen und Palster aufeinander, um durch das Trollbild fliehen zu können. Den entsprechenden Drachentisch reichte ich gleich an Mathilde weiter, die mir dafür ein Zauberseil andrehte. In der Brückenhöhle südöstlich mußte ich die böse Malicia mit der bewährten Spielzeugmaus erschrecken, bevor ich das Seil an den Aufzug knüpfen konnte, um dann im Karb nach oben zu fliehen.

Kapitel 3: Valance und der himmlische Fall

Pah, eine Riesenechse! Eine Stechbirne gab ich ihr und weg war sie. Nordwestlich mußte ich mich endlich mit einem kranken Hirsch unterhalten, bis er mir von Lord Felspar erzählte. Nördlich gab's einen Schlammfluß mit Steinen. Links, mitte und oben waren die Sprünge. Die dicke, rote Ekelspinne paßte gut in meinen Frühstückskorb und den putzigen Vogel befreite ich gerne.

Nordwestlich ging ich durch die kleine Tür rechts vom Stadtor. Seltsam quiekende Küken berichteten von einer bevorstehenden Katastrophe: Der Himmel fällt! Nachdem mein goldener Kamm den Edelpuddel gerührt hatte, führte ich im China Shop ein ernstes Gespräch mit Fernando, dem Ochsen. Im Osten mußte der Vogelkäfig abgedeckt und geöffnet werden. Über den befreiten Chinavogel freute sich Fernando Ochse, der mir glückstrahlend eine Maske übergab. Diese zog ich an, so daß ich uneingeladen an der großen Party in der Stadthalle teilnehmen konnte.

Langeweile trieb mich nach hinten zur bunten Tür. Rechts die Treppe runter, dann ab ins Puderzimmer. Der dritte Zerrspiegel von rechts saugte mich in ein Büro, in dem die Schublade an der rechten Schreibtischseite eine magische Statue enthielt. Zurück zur

Party, raus aus der Stadthalle. Östlich am Teich wartete ich, bis der Käse dorthinein fiel und die Elster erschreckt davonflog. Die Holzmünze aus dem Nest befriedigte auch meinen Sammlertrieb. Erstmal Salz gegessen, dann hinein in den Faux Shop. Für die Maske bekam ich von der Schildkröte das unvermeidliche Gummihuhn, für den Holzgraschen ein Buch. Endlos war der Weg zurück durch die Wüste, aber ich wußte, daß die reimende Räte mir für letzteres eine Krücke überlassen würde.

Wieder im Wald am Bach angekommen, sah ich auf der linken Seite von Vögeln umfalterte Zaubertulpen, an denen ich meinen Tontopf mit Nektar auffüllen konnte. In der Stadt fischte ich mit der Krücke den Käse aus dem Teich, waraufhin ich überrascht meiner Verhaftung beiwohnen durfte.



Einzeltest 12/94
Sound System MAESTRO 32
Klangwunder



Vergleichstest 8/94
und System MAESTRO 32



Einzeltest 12/94
Sound System MAESTRO 32



Einzeltest 10/94
Sound System MAESTRO 32



Vergleichstest 8/94
Sound System MAESTRO 32

NOCH FRAGEN? 0130 / 112560

GERNE SCHICKEN WIR INHLEN AUSFÜHRICHES INFORMATIONSMATERIAL. RUFEN SIE UNS JETZT AN - GEBÜHRENFREI



Vergleichstest 9/94
und System GOLD 16



Einzeltest 10/94
Sound System MAESTRO 32



Einzeltest 9/94
Sound System MAESTRO 32



DER KREATIVE
MULTIMEDIA SPASS

Stylartest: 75
D-41334 Nettetal



Vergleichstest 10/94
Wave System / Wave System PRO
Testergebnis „gut“ / „sehr gut“



Einzeltest 12/94
Sound System MAESTRO 32
Testergebnis „sehr gut“



Vergleichstest 11/94
Wave System (Waveable)

Händleranfragen erwünscht.

Übrigens: Wir machen Soundart

Inserentenverzeichnis

ACE Christian Roos	159
Althoff Computerspiel	159
ArcoSYS	155
Arctic Soft	107
Astat Media	79
Bachler Computer	101
Bit Brothers	163
Bornico	168
Borland GmbH	4
Call and Play	143
CDV Software	25
CEC	53
CHS P. Marquort	155
Coktel Video	31
College Verlag	63
COREL Corporation	51
Cosli, Jens Dührkop	123
CPS Heidak	89
Creative Labs	2
Cross Computersystem	65
Cybersoft-Versand	125
Dataflash	61
Diamond Multimedia	131
DMV Vertrieb	161, Einhefter
Domark Software Ltd.	93
Electronic Arts	11
GALAXY	63
Game It!	163
GAMEPORT	163
Game Zone	141
Groß Elektronik	101
Henß Herbert	163
Highway to Hell	47
Ikarion Software	19, 71
Infogames Entertainment	27
JES COMPUTER	17
JES Software- & Multimedialv.	127
Jöllenbeck	125
Joysoft	43
Karo Soft	119
Kingsoft	75
Kirsch Computervertrieb	153
Krisalis	38/39
KröGer	153
Media Point Vertrieb	15
Media pro	113
Micro Fun	139
Microprose	117
Multi Media Soft	129
Mystic Computer	63
Ocean	56/57
ORCHID Technology	167
Paetz-CSP	153
Pino's Spieleparadies	163
Pixelparts	163
Prince of Prohls	155
PSYGNOSIS	121
Rainbow Software	153
Raptor	97
Roskoden	133
Rotstift	147
Schubert	29
Sky Line	81
Software Corner	69
Telemedia	105
Terratec Profi Media	137
Topshare	129
Traumfabrik	55
Versand 99	35
Volkswagen AG	13
Weco Soft & Hardware	159
Wial Versand Service	149

Dieser Ausgabe liegen Beilagen der Firma Pearl Agency, sowie einem Teil der Auflage der Firmen 1 & 1 Direkt, Starcom und Vogel-Verlag bei.

Kapitel 4: Gruselstunde mit Rosella

Ha, belfrei! Der nette Tatengräber hatte mich an der Schaufel nach draußen gezogen. Ob er wohl schon verheiratet ist? Ich versuchte, ihn darüber auszufragen, aber er erzählte mir nur von seiner vermissten Ralle Iggy. Erst südöstlich, dann westlich guckte

ich je einem mißratenen Kind zu, bis am Kürbishaush ein Seil hing, an dem ich meinen Luxuskörper hinaufzog.

Das Rückgrat-Gerippe und der Beutel mit dem Fuß darin, die den Sarg verzieren, mußte ich einfach haben. Ab nach unten, dann westlich zu Dr. Kadavers Haus und rein.

Der Doktor schluckte das Rückgrat hinunter und beglückte mich mit einem originellen Scherzartikel.

Am Kürbishaush wurde ich letzteres an die Horrarkinder las (ich legte nur den Kasten auf den Aufzug und stieg nicht mit ein), die im Streit die Ralle Iggy aus dem Fenster warfen. Das possierliche Tierchen tauchte ich bei Tatengräber-Adonis gegen eine Trampete. Südöstlich freute sich eine Katze im Sarg über die Befreiung mit Hammer und Meisel. Diese Kinder sind ja zu allem fähig! Ich schwatzte noch ein wenig mit Pussycat und dankte für den Tip und das Extraleben.

Im Narden wurde dann die Schaufel geschonnt und der Knochenbusch gesucht. Eine schreckliche Szenerie. Ich lief solange herum, bis der rechte Ast vom großen Baum nach unten gebogen war, posierte dann links neben dem Gerippe und blies in die Trampete. Tatengräber-Bay kam und buddelte mit seiner Maschine ein Loch, in das ich hineinhüpfte. Noch ein Sarg! Am Schloß auf den Schädel, die Fledermaus, die Spinnweb gedrückt und ab die Ketten. Der Königstrall machte Drochenfrach, Hammer und Meisel; flugs öffnete sich sein Amband. Irgendwann hatte ich dann einen Zauberstab und einen Miniaturkäfig.

Der schwarze Umhang war so unkleidsam, daß mich keine Boogey-Männer mehr angriffen. Ich besuchte Dr. Kadaver wegen des Anti-Pflanzen-Sprays. Öst-

lich wurden die Bälger erschreckt und im Garten das grüne Pflanzen-Monster besprüht. Fleischfressende Venusfliegenfallen freuen sich über Füße in Beuteln, so daß mir die Ralle Blüte unten wehrlos in die Hände fallen konnte. Weiter zu Malicious Haus und hintenrum geschlichen. Den Elefente beiseite zu räumen, mit der Schaufel zu graben und hineinzuklettern war einfach. Ich mußte mich aber gleich unter der Diele verstecken und die Hundsnase mit der Anti-Pflanzen-Tinktur ansprühen.

Nach langem Stäbern in der dritten Schrank-Schublade fand ich ein seltsames Gerät. Die Kleider zurückgelegt, den Wollstrumpf genommen und raus durchs Dielenbrett. Mit dem Umhang wanderte ich nach Osten zum Gruselbären, der nicht übermäßig über die mit der Wollsocke abgefeuerter Silberkugel begeistert war. Nördlich besuchte ich in einer Stadt eine obere Party, die noch nicht mal meiner Mutter gefallen würde und ging hinten raus.

Komischerweise wußte ich, wo der Puderraum war und putzte dort mit der Socke das Schild an der Engelsstatue, um es lesen zu können. Die Trauben an der Säule bearbeitete ich mit Hammer und Meisel und schlug die Goldtraube heraus. Diese gab ich der Statue und schau war der Brunnen halb offen. Links hingelaufen, mit dem Zauberstab den Mini-Trail vergrößert, der beim Umbau half. Dann hinuntergesprungen zur geheimen Trollhöhle.

Kapitel 5: Valance verträumt

Um die wiedergewonnene Handlungsfreiheit zu genießen, hing ich das Gummihuhn an den Baum

rechts und den Käse nach dazu. Nachdem das Huhn abgefüttert war, nahm ich die Feder. Beim Schlangenverkäufer tauschte ich die magische Statue gegen die Anti-Werwolf-Solbe.

Aus der Stadt herausgehend, hielt ich einen kleinen Tratsch mit dem Hirsch, um danach östlich mit der Feder den schnarchenden Stein aufzuwecken. Also zurück zu den Statuen am vertrockneten Flußbett und der vor-



deren den Nektar eingegossen, woraufhin Wasser und Regenbogen auftauchten. Westlich davon rief ich mich mit der mit dem Hasenfell vermengten Anti-Werwolf-Salbe ein. Zum Kaninchen verwandelt sprang ich am Werwolf vorbei und konnte den Garten verlassen. Ins Kürbishaus zu klettern und der Mumie den Knochen abzunehmen kostete mich keine Gewissensbisse.

Zweimal Westen und einmal Nord brachten mich zum schwarzen Schattenhund, der sich über den Knochen freute, geschwätzig wurde und ein Pferdemedallion rausrückte. Letztere gab ich der Heulsuse südlich und vom Osten holte ich den Feuerwerkskörper, der problemlos die Gruft-Tür sprengte. Der Hundesarg hatte einen Totenschädel für mich. Diesen mußte ich auf der Straße blitzschnell an den kopflosen Reiter übergeben. Eine Pferdeflöte und die Ankunft in Etheria waren der Lohn meiner Bemühungen.

Östlich erklimmte ich den Berggipfel sowie den darauf befindlichen Baum und klaubte aus den Trauben Ambrosia. Bei den vier Regenbogen rutschte ich den südöstlichen hinunter und legte ein wenig Ambrosia in das Füllhorn von der hinteren Statue. Die Zwetschge war genau das Richtige für den blutenden Baum, der sich daraufhin in Ceres verwandelte.

Mit der Pferdeflöte kam ich zu Etheria zurück. An der nördöstlich gelegenen Harfe zupfte ich die Saiten 1, 5, 6 und 4 und berührte den Harfenkopf, um mich zu den drei Feen zu werpen. Mit ihnen mußte erst alles ausführlich beredet werden. Der südwestliche Regenbogen führte ins Grusel-Land, wo ich mich in Dr. Kodas Behandlungssarg legte, um friedlich einzuschlafen. Der Alptraum war beunruhigend, so daß ich mich nach Etheria und dann zu den Feen zurück flüchtete, die mir Ceres' Rat empfahlen.

Der südöstliche Regenbogen führte dort hin. Dann die Flöte benutzen, den südwestlichen Regenbogen betreten und der Weg war frei zu Malicias Hütte. Ich probierte solange, hinter das Haus zu gehen, bis ihr Köter dabei nicht mehr bellte. Davor lief ich jedesmal ein wenig hin und her. Dann ab ins Loch, den Kopf unter die Diele gesteckt und gewartet, bis Malicia abhaute.

Die Lampe rechts versorgte mich mit einem Kristall. Hinaus, vors Haus und Griff zur Flöte, dann den nordwestlichen Regenbogen zur Wüste in den Skorpiontempel begeben. Dort lud ich den Kristall an der Statue mit Sonnenlicht auf, flüchtete mich nach Etheria und dann per Harfe zu den Feen, die mir den Traumfänger gaben. Den konnte ich auch gut gebrauchen, denn als ich den Berg hinaufkletterte, griff mich ein widerlicher Alptraum an, der aber damit schnell verschluckt war.

In der Höhle sprach ich mit dem Traumweber, zeigte ihm den Traumfänger und erhielt den Traumteppich. Mit letzterem kam ich ins Traumland, wo ich gleich mit dem Traumschlucker einen weiteren Alptraum abwehren durfte. Südlich schmalz der Kristall das Eis von Maab, die ein Zauber-Zaumzeug zuviel hatte. Damit spazierte ich rauf auf den Berg, um den weißen Pferde-Wind Scirocca einzufangen.

Kapitel 6: Roseila schnappt sich ihren Prinz

Die zwei Trallkönige prägeln sich wie wild, so daß ich den Zuberstab auf »F« stelle, indem ich im Inventar auf den unteren Knopf drücke und auf dem Knopf die Einstellung überprüfe. Dem Trallkönig, der an die



hintere Wand gefetzt wurde, schlug ich mit dem Zuberstock an die Birne, woraufhin er sich in Edgar verwandelte. Im Vulkan benutze ich die Schaufel, um ein Loch zu graben. Die Lava blubberte nämlich ganz schön schnell heran.

An der Tralltür drückte ich erst das linke, dann das rechte Auge und als letztes die Nase. Das mysteriöse Gerät aus Malicias Schublade lud ich an der Steckdose rechterhand an der linken Maschine auf, bis es blinkte und weckte den echten Trallkönig mit der Blume. Dieser konnte den Vulkan gerade noch rechtzeitig am Überkochen hindern.

Was für ein Wiedersehen! Mama und Edgar tauchten auf, ich war gerührt. Mit dem aufgeladenen, mysteriösen Gerät verwandelte ich Malicio in einen Säugling und das Extraleben spendete ich Edgar, meinem Gatten in spe. Und wenn sie nicht gestorben sind, dann zeugen sie ein paar frische Königskinder für »King's Quest 8« ..

(mk)

MicroFun

Unterhaltungsoft- und hardware
Inh. Stefan Merkl

Gravis

Game Pad	42,95
Gravis Analog Pro	65,95
Joytack schwarz	52,95
Mouse Stick	170,95
Phoenix Joytack	249,95
Ultra Sound	302,95
Ultrasound MAX	396,95

CH-Products

Flightstick	85,95
Flightstick Pro	156,95
Gamecard II Automatic	79,95
Jetstick	69,95
Mach I Plus	52,95
Pro Pedale	185,95
Virtual Pilot	158,95
Virtual Pilot Pro	185,95

Orchid

GameWave 32	s.d.A.	328,77
SoundWave 32	s.d.A.	429,00
SoundWave 32 Plus	engl.	493,20
SoundWave 32 SCSI	engl.	543,95
Sound Drive 16 E2	engl.	187,85
Sound-Kit (SVW-32&CD-ROM)	engl.	860,95
Wave Booster 4x	engl.	417,95
Wave Booster 4	engl.	354,95
Wave Booster 2	engl.	233,85

Gravis

DM 690,-
komplett

Game Blaster CD 16

-Sound Blaster 16 Stereo-Audio-Karte
-CD-ROM Double Speed
-Stereo Lautsprecher und Mikrofon
-Hochleistungs-Joytack
-enthaltene Gamesoftware: Creative Mosaic, Conspiracy, Syndicate, Rebel Assault, Iron Helix, SimCity 2000, Lemmings, Indianapolis 500, Civilization, F17A Stealth fighter, Railroad Tycoon, Silent Service
-sonstige Software: Creative WaveStudio, Soundo'LE, Ensemble, Talking Scheduler, Voice Assistant, Monologue

Versand + Laden: Friedenstr. 33 85221 Dachau

Creative Labs	
Audio-Karten	
Sound Blaster 2.0 Value Edition	96,95
Sound Blaster PRO Value Edition	145,95
Sound Blaster 16 Value Edition	179,95
Sound Blaster 16 Multi CD	245,95
Sound Blaster 16 ASP Multi CD	305,95
Sound Blaster 16 ASP SCSI-2	375,95
Sound Blaster AWE32	485,95
Video-Karten	
Video Blaster SE	435,95
Video Blaster FS2000	589,95
Multimedia-Kits	
Discovery CD16	610,95
Game Blaster CD 16	690,00

Rainbow Arts	
ScreenBest Aktivboxen 2 Stück	49,95
Bestellung: Mo-Fr	10.00-12.00 14.00-18.00
Samstag 10.00-12.30	
Versandkosten:	Nachnahme 10,00 DM
	Vorkasse 7,50 DM
	Ausland 20,00 DM
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten	
Telefon: 08131/5 30 44	
Telefax: 08131/5 31 46	
BTX: MicroFun#	

MALCOLMS MAROTTEN

Hofnarr Molcolm auf der Flucht: Wie der Mard-Verdächtige seine Unschuld beweisen kann, zeigt Pausenclown Stongl mit der Komplettlösung zum 3. Teil der Kyrandia-Saga.

Selbst wer mit einem derart hochkarätigen Humor-Potential gesegnet ist wie Hofnarr Molcolm kann angesichts der Beschuldigung, das halbe Königspaar gemeuchelt zu haben, jeden Gedanken an einen kleinen Scherz verlieren. Mit einem frisch geschnittenen Fisch-Creme-Sandwich in der Hand begeben wir uns dennoch wohlgenut auf die kürzeste Reise zur Lösung des Adventures. Andere Wege sind auch möglich und hängen von ihrem Wagemut ab. Tip: Um mehr Punkte zu kassieren, sollen Sie die verrücktesten Aktionen ausprobieren.

Verkleiden ohne Leiden

Erstes Problem für den Hofnarren. Mit seinen gelblila Klammern erkennt ihn jeder in Kyrandia und hetzt prompt Hilfschiff Herman auf seine Fersen. Also müssen wir uns erstmal eine kleine Verkleidung besorgen. Der einfachste Trick ist der Austausch der oberen Narrenkappe gegen eine andere Kapbedeckung. Molcolms Aversion gegen Eichhörnchen ist wohlbekannt und so ist es naheliegend, die kecken Nager zu mißbrauchen. Allerdings sind die kleinen Tiere extrem aggressiv und erst im hypnotisierten Zustand bereit zur Zusammenarbeit. Dazu benötigen wir Molcolms Lieblingsspielzeug aus vergangenen Tagen, die Eichel-an-der-Schnur, die wir im Schrank in seinem Zimmer finden. Unter dem Bett liegt praktisch immer der Narrenstab. In diesem Raum findet sich auch ein Familienalbum, dessen letzte Seiten offenbaren, daß Molcolm eigentlich ein Mitglied der Königsfamilie ist! Die ganze Trägweite dieser Nachricht wird uns aber erst später bewußt.

Damit das Eichhörnchen bei der Mühlholde nicht davonläuft, lenken wir es mit etwas Sesam aus der Malkerei ab und klicken dann mit der Schnur darauf. Das hypnotisierte Tierchen wird auf

Molcolms Haupt gesetzt und schon erkennt ihn niemand mehr – fast niemand. Denn seine Widersacherin Zanthia läßt sich davon nicht ablenken und hetzt uns prompt Hilfschiff Herman auf den Hals. Muß Molcolm (er sollte sich prinzipiell im Lügen-Modus befinden) doch einmal in den Knast, befolgen wir artig die Anweisungen von Roweno und beginnen dann wieder von vorne. Aber besser besorgen wir uns eine noch überzeugendere Verkleidung. Dazu angelt man sich am Dock mit einem gebogenen Nagel an der Schnur einen Aal und steckt diesen dem Pantomimen in die Kapuze. Von ekligen Gerüchen geplagt wird dieser schnell ins Bad entschwinden. Wir klopfen mit Hilfe eines gebogenen Nagels und der Eichel-an-der-Schnur die Gebühren-Box am Eingang zum städtischen Bad. Da uns Vince dank der Eichhörnchen-Perücke nicht erkennt, manipulieren wir ungehemmt die Temperatur mittels der Apparatur am Baum. Ein heißer Schauer Wasser auf die Bewohner löst eine mittelschwere Panik aus, die den guten Vince ablenkt, so daß wir uns ungestört das Wams (bzw. das Mimen Outfit) mopfen, das im Fenster des Bades hängt.

Wie entkomme ich Kyrandia?

Insgesamt kann sich Molcolm auf sechs verschiedene Arten aus Kyrandia verdünnisieren und zur Katzeninsel gelangen. Er bestellt aus einem Stück Holz und der Spielzeugmaschine ein Holzpferdchen und wirft dieses in den Kessel von Zanthia, nachdem er sie mit dem magischen Schrank obgelenkt hat. Dazu »laziert er unter dem Schrank eine botanische Bombe (Aal plus Sesam ergibt gedüngten Sesam) und benetzt sie mit Wasser. Mit dem zusammengebrauten Pegasus-Trank, den er in eine leere Flasche füllt, kann er von der Landestelle des geflügelten Pferdes abfliegen. Oder man schnoppt sich den Zaubertank in den Katakomben unter dem Keller, die aber erst betreten werden können, nachdem die Ziegelsteine mit einer weiteren botanischen Bombe

Mit diesen Hilfsmitteln überwinden Sie das Ende der Welt



Molcolm in seinem Element: Mit einem Schauer heißen Wassers verjagt er die Badenden und mapst sich das Wams aus dem Fenster

gesprengt wurden. Um den Portal-Trank zu benutzen, muß Molcolm auf den Fußabdrücken in der Arena stehen und ihn trinken.

Nächste Möglichkeit: Er bastelt sich aus dem Eichhörnchen (oder Brandons Schuh) und der Spielzeugmaschine drei Bälle und lügt dem Hund am Dock die Hücke voll, daß er ein begnadeter Jongleur sei; dann darf unser Held das Zirkus Boot betreten. So ähnlich funktioniert es auch, wenn Molcolm im Outfit des Pantomimen auftritt. Nur muß er ein Fisch-Creme-Sandwich mitbringen, daß aus Aal, Sohne uns Sesam besteht. Um an die Zubereitungsmaschine zu kommen, müssen Sie mit einem enthypnotisierten Eichhörnchen den Salon leeren. Die Sonne erhält Molcolm, wenn er den Futterrog mit fünf gewässerten Sesam-Keimlingen füllt und mit einem Nagel den Sohne-Behälter in der Malkerei ansticht.

Knast-Fluchtwege

Auch nachdem der Hofnarr das vierte Mal verhaftet und jedesmal ausgebrochen ist, gelangt er auf die Katzeninsel. Aus der Hökelfabrik (erste Verhaftung) entkommen Sie mit einem eingeschmuggelten Nagel (einfach mit dem Cursor holen) und schließen damit die Hökelfabrik auf. Der Trall bastelt einen Knotenseil, wenn Molcolm auf das Pedal tritt; pfeilen Sie ihn doch mal mit der Schere! Eine botanische Bombe hilft uns, um aus dem Steinbruch (zweite Verhaftung) zu entkommen. Gedüngter Sesam wird mit Schweiß benetzt und verschiebt den Baumstamm auf dem Berg. Ist unser Held mit anderen Gestalten angekettet (beim dritten Knast), muß er Rowena losschneiden, die dann davonrennt und von der Wache verfolgt wird. Gute Gelegenheit, die anderen zu befreien. Entkommt Molcolm von der Galerie mit dem Seitenschneider oder einem Nagel (vierte Verhaftung), landet er direkt auf der Katzeninsel.

Blödeste Variante: Im Keller der Spielzeugfabrik stellt sich Molcolm auf den Teppich, klickt das grüne und dann das rote Symbol an und gelangt so zu Dorm





(Hinhin)

und seinem Drachen. Diesem bringt er ein Eichhörnchen, worauf Brandywine empfiehlt, zwei Aale aufeinander zu klicken und zweimal laut zu sagen: Ich will auf die Katzeninsel...

Auf der Katzeninsel

Ist Malcolm endlich auf der Katzeninsel, hat er ein großes Problem: Die Schlangen im ärlichen Dschungel

stürzen sich auf den Armen, um ihn abzuknutschen – mächtig tödlich. Also müssen wir ausnahmsweise einmal in den »nette«-Modus gehen und dem Hund auf dem Sesam Transporter höflich bitten, daß er uns mitnimmt. Im Hunde-Fort angekommen findet sich eine Machete, mit welcher wir uns der liebsten Nattern erwehren. Allerdings taucht gleich ein neues Problem auf: Das Fort ist mit Flöhen verseucht und Malcolm beginnt schnell, sich zu kratzen. Hat er erst einmal zehn Flöhe, kratzt er sich zu Tode. Wer keine Lust hat, dem Hahnarren ständig das Ungeziefer aus den Haaren zu pöhlen, läßt ihn einfach in einer Schlammplütze im Urwald baden.

Bei seinen Wanderungen durch den Dschungel stößt Malcolm irgendwann auf den Katzen-Rebell Fluffy,

DIE STATUEN-STATUTEN

Statue	Element	Juwel
1	Mondlicht	Weißer Diamant
2	Sonnenlicht	Gelber Topaz
3	Regen	Purpurner Amethyst
4	Wind	Grüner Emerald
5	Blitz	Blauer Saphir
6	Feuer	Roter Rubin

der die Hunde-Herrschaft beenden will. Diesem lägen wir vor, daß wir ihm helfen wollen und erhalten dafür eine Ledermas. Geht Malcolm vom Fort aus einmal nach rechts, muß er im folgenden Bild in der rechten unteren Ecke das Gestrüpp abholzen, um in dem Raum mit den Hieroglyphen unter dem Hunde Fort etwas zu sehen. Klicken Sie mit dem Ledermas in den Raum, wird es hell. Nach einem weiteren Klick auf die Statuen ist zu sehen, mit welchem Naturelement die entsprechende Katze verbunden ist.

Kolossale Katzen

Bei den Katzenklassen (links vom Strand) entdecken wir sechs Katzenstatuen, in denen offenbar Edelsteine fehlen. Diese findet Malcolm im Hunde-Fort, wenn er dem Vierbeiner dort einen Knochen schenkt, den dieser dann verbuddelt und dafür einen der Klunker ausgräbt. Weitere Knochen, geschickt auf der linken unteren Seite des Geländes platziert, bringen die ande-

ren Juwelen ans Tageslicht, die nun den richtigen Statuen zugeordnet werden müssen.

Mit einem Klick der Ledermas auf die Mausstatue oder eine der Steinkugeln werden die Katzenklasse zu ihrer ursprünglichen Größe wiedererweckt. Nun platziert Malcolm die Edelsteine von links nach rechts (siehe Kasten) in den Statuen und erhält dafür eine Kristallmas. Außerdem gelingt den Katzen die Revolution gegen die Hunde.

Um die Flöh-verseuchte Insel wieder verlassen zu können, muß Malcolm das Schiff der Piraten finden und den eingebildeten Kapitän überzeugen, daß er magische Kräfte besitzt. Ansonsten helfen sie ihm nicht bei der Eroberung Kyrandias. Das geht nur mit dem einbeinigen Louie, der sich mit Hilfe der Kristallmas in einen Nager verwandelt läßt und Kapitän Jean-Claude überzeugt. Allerdings sind die Piraten wenig verlässlich und liefern Malcolm an seinen Gegenspieler Kalkos aus, der unseren Helden ans Ende der Welt schickt.

Am Ende der Welt

Die beiden Fässer, die munter im Wasserfall dümpeln, sehen zwar ganz einladend aus, doch David Capperfield beherrscht die Fausthofer besser als Malcolm. Einen Versuch sollten Sie sich aber gaudiholber gönnen. Vorher kaufen wir Malcolm mit einer der

Neues Jahr - neue Spiele!

PC-SPIELE

Game
ZONE

PC Disk

Aces of the Deep dt. 99,90
Alien Legacy 79,90
Al Quadim dt. 89,90
Armored Fist 79,90
Battle Bugs dt. 79,90
Baulöwe 79,90
Chaos Engine 59,90
Colonization dt. 99,90
Dark Sun 2 89,90
Dawn Patrol dt. 99,90
Defender of Empire 39,90
Delta V 79,90
Doom 2 89,90
Dogfight 39,90
Dreamweb dt. 99,90
Earthsiege 99,90
Fifa Soccer 69,90
Grand Prix 89,90
Hattrick 89,90
Jungle Strike 79,90

Lemmings 99,90
Lemmings 2 29,90
Lemmings 3 69,90
Loderunner 99,90
Lords of the Realm 69,90
Lothar Super Soccer 79,90
Master of Magic 99,90
Nascar Racing 89,90
Rise of the Robots 79,90
Shuttle 99,90
Sim City 2000 dt. 99,90
Sternenschweif 79,90
System Shock 89,90
Theme Park 79,90
Tiefighter dt. 109,90
Transport Tycoon dt. 99,90
Universe 79,90
WC Armada 69,90

CD-ROM

Aces of the Deep dt. 99,90

Armored Fist 89,90
Battle Bugs dt. 99,90
Biotope 99,90
Colonization 99,90
Creature Shock 109,90
Cyberwar 119,90
Cyclemania 89,90
Dawn Patrol dt. 99,90
Deathgate 109,90
Doom 2 79,90
Dragon Lore 69,90
Dreamweb dt. 99,90
Earthsiege 99,90
Ecstasy 59,90
Hell 99,90
Höhlenwelt 89,90
Inferno dt. 99,90
Jazz Jackrabbit 79,90
Kings Quest 7 109,90
Kyrandia 3 99,90
Lemmings 3 69,90
Little Big Adventure 89,90
Magic Carpet 89,90
Nascar Racing 89,90

Noctropolis 99,90
Novastorm 89,90
PGA Tour Golf 99,90
Privateer & Strike Co. 99,90
Railroad Tyc. & Civilis. 69,90
Raptor 59,90
Retribution 79,90
Rise of the Robots 79,90
Star Trek Tech Manual 119,90
Sternenschweif 79,90
System Shock 99,90
Theme Park 89,90
Transport Tycoon dt. 89,90
Ufo & Master of Orion 79,90
Under Killing Moon 99,90
US Navy Fighters 99,90
Virtuoso 99,90
Voyeur 109,90
Warcraft 99,90
Wings of Glory 99,90
Wolf 89,90
X-Wing 69,90

Wingcommander 3 109,90

Wingcommander 3 Special Limited Edition 149,90

LADENVERKAUF: 10.00 - 18.30
Samstag: 10.00 - 13.00

An/Verkau und Verleih von Videospielen, sowie Verkauf von Computerspielen

Orleansstr.63 • Tel. 089-489.11 75 • 81667 München • nh. Ostbahnhof

drei Münzen bei der linken Maschine eine Versicherungspolice, die ihn nach jedem Absturz wieder auf die Klippe bringt und zwei neue Münzen beschert. Da der Hohnart diese Szene immer wieder von vorne beginnen darf, sollte man ruhig mehrere Lösungen ausprobieren, aber hier folgt die optimale Route für Ungeduldige: Um das Ende der Welt zu überleben, müssen Sie die drei Wunderhöhlen besuchen. In die erste gelangt man mit der Schwimmte, die es zusammen mit dem Regenschirm im rechten Automaten zu kaufen gibt. Wenn Malcolm das Teil anhat, klickt man auf den Wasserfall und es geht sicher abwärts. Mit der Pumpe, die eigentlich zum Ausziehen der Schwimmte dient, klicken Sie auf die kleine, runde Pflanze auf der Klippe und der Hohnart benutzt sie, um über den Abgrund zu springen und die erste Höhle zu betreten.

Danach geht es wieder mit der Ente nach unten, wo wir die Schwimmhilfe ausziehen und mit dem Schirm den Haken im Wasserfall anklicken. Auf der anderen Seite drückt man Malcolm den Regenschirm in die Hand und klickt die Felsen genau unter ihm an, so daß er zur zweiten Höhle gelangt. Danach klicken wir wieder die Felsen an und betreten die dritte Wunderhöhle, um in die Fischwelt zu gelangen.

dach wie zaubert man den Verbliebenen her? Hat Malcolm fünf Münzen vom blinden Fisch (der fällt öfter auf den Steuerzahler-Trick rein), läßt er sich mit der Kanone in den Eingang zur Unterwelt schießen. Alternativ ist auch eine Partie mit der Müllruthe sinnvoll, wenn der unterste der Turmsche zuvor mit zwei Regenwürmern gefüttert wurde, so daß er zu dick wird und die Ruthe bricht. Würmer findet Malcolm entweder auf der Müllklippe oder er mopsst dem Fischlehrer seinen Apfel, indem er die Klasse mit dem Narrenstab zum Lachen bringt.

In der Unterwelt befragen Sie die Beamtin, wie man den toten Fischkönig herbeizaubert. Für diese königliche Seance brauchen wir etwas, daß in die Vergangenheit sieht (eine alte Zeitung von der Müllklippe), ein Bildnis des Verstorbenen (eine Münze mit dem Porträt des Königs) und die Gegenwart von mindestens sieben Sterblichen, die wollen, daß der Monarch zurückkehrt. Damit die Königin ihren Vater sieht, veranstalten wir die Seance bei ihr. Sobald wenigstens fünf Fischmänner beim Tic Tac Toe auf dem Brett stehen, legt Malcolm die Zeitung und die Münze auf den Boden, denn er und der andere Fischmann zählen als die restlichen zwei Sterblichen: der Trick funktioniert und die Fischtsu zischt ab.

Nun muß Malcolm wieder in die Unterwelt (siehe oben) und versucht dort, sich mit netten Worten vorzudrängeln. Gelingt das nicht, lenkt er den Toten vor sich mit einer Goldmünze ab, die er in eine Ecke wirft. In der Unterwelt gibt es eigentlich nichts zu tun, außer daß Malcolm – naja, sehen Sie lieber selbst...

Wieder daheim

Malcolm landet wieder in Kyrandia und muß sich nun zwischen seinen beiden Gewissen Stewart und Gunter entscheiden. Auf dem Weg nach oben verschoben wir zufällig den Stein, unter dem jahrelang Stewart, Malcolms gutes Gewissen, begraben lag (Sie erinnern sich an das Intro?). Je nachdem, wie Malcolm sich entscheidet, gestaltet sich der weitere Weg unterschiedlich. Wir wählen beide Seiten (Heiligherschein und Hörner) und gehen schnurstracks ins Schloß, denn Kyrandia macht einen alles andere als fröhlichen Eindruck. Die Piraten haben mit dem Mauszauber alle Bewohner in graue Nager verwandelt und die Macht an sich gerissen. In dem Gespräch mit dem neuen König Jean Claude erfährt Malcolm, daß er den Piraten am besten Edelsteine von der Katzeninsel bringt. Um dorthin zu gelangen, befreien Sie noch dank eines Nogels Zanhia, die mit Vince und Duane in ihrem Haus angekettet ist. Mit ihrer Hilfe mixt man wieder

den Pegasus Trank (siehe oben) und fliegt zur Katzeninsel. Dort schnappt sich Malcolm die Machete und sucht Fluffy, der wieder mal revolutioniert und Malcolm beauftragt, ihm zehn Knochen zu bringen.

Haben wir die Gebeine gesammelt und zu Fluffy gebracht, gibt er uns den Käsemacher, mit dem wir den seiner Meinung nach für das neue Übel schuldigen Katzen Kolof zerstören sollen. Sie produzieren mit der Maschine ein Stück Käse und klicken es auf die Masstatue.

Die Statuen klappen zusammen und die Juwelen dürfen ungehindert aufgesammelt werden. Um nach Kyrandia zurückzukehren, suchen wir wieder Fluffy, der als Dank eine Dose Katzenfutter überreicht, deren strenge Auszubildung den geplagten Hohnarten in seine Heimat zurückbefördert.

Von den Piraten haben wir uns ja lange genug zum Narren halten lassen und sinnen daher auf Rache. Jean Claude erhält einen Edelstein und auch nach den magischen Kragen der Fischkönigin (den haben Sie doch hoffentlich nicht irgendwo liegengelassen?).

Kaum trägt Jean Claude das magische Teil, wird er von der Königin auf eine Runde Tic Tac Toe weggezaubert und die führerlosen Piraten verlassen voller Panik das Schloß. Jetzt hat Malcolm endlich Zeit und Muse, seine Unschuld zu belegen. Dazu muß er der Skulptur in der Stadthalle beweisen, daß der Geist des toten Königs beschwören kann. Wir suchen unter dem Bett ein Bild des Gemeuchellen und klicken es auf den magischen Schrank neben der Skulptur.

Die nächste Aufgabe wartet im Salon. Die dortige Fisch-Creme-Sandwich-Maschine wurde von den Piraten zerstört; wir reparieren sie selbst mit einer Krücke, die man im Pfandleihhaus (Ex-Stadtbad) von Herman kauft. Alternativ begegnen Sie im Salon Duane, der mit einem Stückchen Käse bedacht wieder ein Mensch wird und die Maschine in Ordnung bringt, sobald man ihn kurze Zeit alleine läßt.

Die Gerichts-verhandlung

Malcolm will natürlich vor allen Bürgern Kyrandias seine Unschuld beweisen. Am besten geht dies im Salon, sobald es dort wieder Sandwiches gibt. Wie sie hergestellt werden, wissen wir ja schon, nur muß diesmal der Sesam bei Herman im Pfandleihhaus gekauft werden.

Nachdem sich der Salon mit Menschen gefüllt hat, will keiner mehr Malcolm zur als Richter fungierenden Skulptur begleiten. Doch mit einem leckeren Sandwich bestochen zaubert der Steinhelms sich, Malcolm und den magischen Schrank in den Salon, so daß unser Held nochmals eine Seance beginnt und damit das große Finale einleitet. (fs)

Besuch beim Fisch-Mäc

Nach dem Transport in die Fischwelt merkt Malcolm, daß er zwei Jahre lang bewußlos war und von einer überkadendlichen Fischkönigin in deren Harem aufgenommen wurde. Er muß nun versuchen, den Eingang zur Unterwelt zu finden, doch die Tic Tac Toe Leidenschaft der Fischdame läßt ihm nur sehr begrenzten Freiraum. Eine Partie bleibt ihm nicht erspart, denn wenn er verliert und der Königin die Rückenlosse vollgibt, daß sich die Gräten biegen, darf er sich entfernen. Diese Zeit sollte man nutzen, um schnellstmöglich nach rechts unten zur Müllhalde zu gehen und dem blinden Fisch im Lügen-Modus zu erzählen, daß man der neue Steuerintendant sei. Dafür kassiert Malcolm drei Münzen, mit denen er den Fischmann im Gemach der Königin besticht, für ihn die nächste Partie Tic Tac Toe zu spielen. Dieser verrät uns auch, daß sich die Königin vor ihrem toten Vater fürchtet –



Mit der Machete sind die liebsten Schlangen kein Problem mehr

Unser Leser Christian Masson aus Königswinter ist erfolgreich allen Werwölfen entkommen und hat das Action-Adventure »Ectatica« gelöst. Mit seinen Tips und der umfangreichen Karte sollen Sie keine Probleme mehr haben, das Ende des Spiels zu sehen.

Allgemeine Tips

Viele Örtlichkeiten (z.B. Glockenturm, Kneipe), Gegenstände (Rüstung in R1, Dolch auf Tisch im Haus neben R2, Hexenbesen in R4), Personen und Ereignisse [Verwandlung in Frösch bei intensiver Störung des Magiers] sind zur Lösung nicht notwendig. Es ist trotzdem sehenswert, alles auszuprobieren. Sie müssen unbedingt oft speichern, vor allem bei Kämpfen. Wenn der Held körperlich angeschlagen ist, kann er sich auf dem Heu in der Scheune oder später auch auf der Liege im Harem heilen.

Kampf oder Krampf?

Wenn die Kampfposition unübersichtlich wird, sollte man so lange vor dem Monster davonlaufen, bis man einen günstigeren Blickwinkel hat. Einige der Gegner, besonders die Winzlinge und die Spinne, sind relativ harmlos, denn für sie reicht die Faust aus. Die Schlangen und Winzlinge sind eigentlich nur gefährlich, wenn wir in Form eines Frösches oder einer Ratte durch die Gegend wandern; dann am besten davonlaufen. Als Frösch kann man sich gut mit der Zunge verteidigen.

Prinzipiell im Kampf niemals in die Enge treiben lassen (Zimmerecken). Sollten Sie in Bedrängnis geraten, laufen Sie am besten am Gegner vorbei und greifen von hinten an. Die zwei Sitterdämonen sind schnelle Gegner. Die beste Methode, gegen sie zu gewinnen, ist folgender: Kurzer Hieb mit dem Schwert und sofort danach ducken. Die Nocke mit der Flöte ist schwierig, da sie uns dauernd einschläft. Nach dem ersten unfreiwilligen Nickerchen fällt uns auch noch die Waffe aus der Hand. Beste Taktik: Schnelle Faustschläge, falls die Waffe auf dem Boden ist und nach jedem Schlag wieder nahe an sie herantreten.

Der Werwolf und der Endgegner sind die einzigen Wesen im Spiel, die wir nur mit der magischen Waffe töten können. Der Werwolf taucht in jeder Szene immer nur einmal auf (bei der Überschreitung gewisser Punkte im Spiel, dem erstmaligen Betreten von Räumen und Wegen). Um ihn zu vertreiben, müssen Sie ihn zwei bis drei mal mit der Waffe treffen. Daraufhin weicht dieser knurrend zurück. Jetzt läuft man schnell aus dem Bild und zwei Räume oder Ecken weiter. Kehren wir danach zurück, ist der Wolf nicht mehr da.

Der Lösungsweg

Die einzige Person, die unser todentdurstiger Held Kunibert von und zum Painger Bergfeld am Beginn des

Komplettlösung »Ectatica«

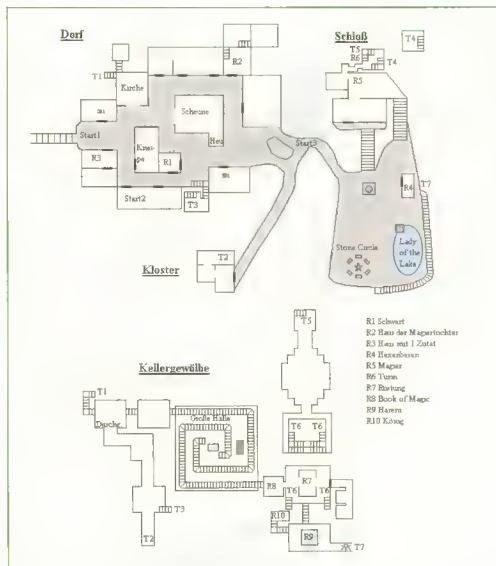
ECHTZEIT-EKSTASE

Hammerharte Action-Szenen machen das Ellipsoidal-Adventure »Ectatica« zu einem harten Bracken. Wir stehen dem tapferen Ritter Kunibert bis zum bitteren Ende bei.

Spiels sieht, ist ein kleines Mädchen, das vor der Scheune umherschleicht. Hier setzt die Handlung ein (Position »Start1« auf der Karte). Do der Rückweg über die einstürzende Holzbrücke verwehrt ist, bleibt nur der Weg ins Dorf. Kunibert folgt entschlossen dem Mädchen zur Scheune im Hintergrund, ohne vorher eines der Häuser zu betreten. Auf dem Weg dorthin sieht er gegen einen Werwolf, mit dem er noch des äfteren das Vergnügen haben wird, ganz schön alt aus. Kunibert erwacht mit brummenden Schädel kopf über an der Decke hängend (Start2), befreit sich aber durch simples Bewegen aus der müßlichen Lage. Er verläßt den Raum durch die hintere Tür bei der Leiche und besorgt sich erstmal ein Schwert (R1).

In der Scheune trifft er wieder auf das kleine Mädchen, das nach seinem Teddybären schreit. Falls unser Held jetzt oder auch in Zukunft etwas angeschlagen ist, (erkennbar an der krummen Körperhaltung und dem Anwinkel des Armes), heilt er seine Wunden durch kurzes Ruhen auf dem Heuhaufen in der Scheunenecke.

Kunibert betritt nun das Haus der Magiertochter (R2), wo zuerst Meister Petz in die ewigen Jagdgründe befördert und dann das Obergeschoß inspiert wird, in dem sich neben dem gesuchten Teddy auch ein Tagebuch der Hausbesitzerin findet. Dieses gibt Einblick in die greulichen Geschehnisse im Dorf. Nach eine Treppe weiter oben liegt das Labor, wo Sie sich



Die Karte zeigt alle relevanten Stationen des Spiels

die drei Zutaten aus dem Buch einprägen.

Den Teddy bringt Kuniibert dem Mädchen in der Scheune, das ihn daraufhin auffordert, mitzukommen. Die Kleine führt ihn in die Kellergewölbe der Kirche, wo er ihr allerdings nicht durch den kleinen Durchgang folgen kann. Sie öffnet deswegen eine verschlossene Tür zu weiteren Kellergewölben. Eine Etage tiefer ist es eine Leichtigkeit, die allerschwachen Gerippe zu besiegen. In der großen Halle folgt Kuniibert der spiralförmigen Treppe in die Tiefe und begegnet der unheimlichen Magiertochter, woraufhin unser »Held« das Weite sucht. Vom nochmaligen Betreten der großen Halle wird aus gesundheitlichen Gründen dringend abgeraten (exitus schnellbus!).

Wieder oben in der Kirche sucht man das Gebetbuch rechts neben dem Altar ein, um sich im Park bei geistlicher Lektüre etwas zu entspannen. Dabei entdecken wir ein altes Kloster, zu dem erst nach etwas Bibellektüre Einlaß gewährt wird. Bevor der framme Kuniibert das Kloster betritt, legt er das Gottesbuch ab und nimmt das Schwert wieder an sich. Im Klosterinneren empfängt er sich den heiligen Knochen, der unter dem Jesu-Kreuz liegt. Den Pflöfen in der Bibliothek im Nachbarraum verschont er, da dieser nützliche Informationen zu den Büchern im Regal verrät, die Sie studieren sollten (eine Hand muß frei sein, um die Bücher aufnehmen zu können).

Ein Leben als Ratte

Der gesprächige Mönch erzählt von der »Lady of the Lake«, vom alten Magier sowie von dem Stone Circle. Anschließend verläßt der Held den Raum durch das Loch im Boden (T2). Der Knock-Out durch den Hammer Schlag am Ende des Gangs ist unvermeidbar, von dem Kreuz (Start3) kommt Kuniibert durch einfaches Zappeln wieder frei. Wieder zurück im Dorf legt man den Knochen vorerst in der Scheune ab, um sich ungehindert dem mysteriösen Rezept aus dem Zauberbuch im Labor widmen zu können.

Dazu sammelt Kuniibert die benötigten drei Zutaten, die erste davon im Haus am Anfang der Stadt (R3). Der Schlüssel des Dahinsiehenden öffnet die Tür zum Hinterzimmer, doch wartet dort schon wieder der Werwolf auf den Spieler. Beste Taktik: Ins offene Faß springen und einen günstigen Zeitpunkt abwarten, um am Wolf vorbei aus dem Haus zu rennen und ihn dort mit der üblichen Methode (siehe Kampfpis) abzuwimmeln. Wieder zurück im Hinterzimmer nimmt Kuniibert aus dem Regal eines der Pflänzchen, das in den Versuchsaппarat im Labor geworfen wird. Die zweite Zutat holt er aus der Kirche. Sie befindet sich neben dem baumelnden Mönch und landet ebenfalls im Destillator. Die letzte Zutat (Blume) kann sich an zwei Orten im Spiel befinden. Erste Möglichkeit: Falls man beim Verlassen des Hauses R3 den Wer-

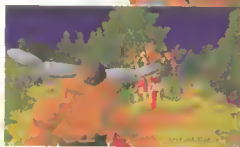
wolf beim Blumenschnüffeln überrascht, pflückt man das schöne Stück nach der Vertreibung des Schurken. Zweite Möglichkeit: Die Blume wächst mitten auf dem Weg, der zum Kloster führt.

Nachdem auch diese dritte Zutat im Topf gelandet ist, erkennen wir die Wirkung des Trankes: Kuniibert wird zur Ratte! In der schnellsten Gangart (Taste 7 oder 9) wuselt er vorbei an Schlangen und Winzlingen in das Kellergewölbe der Kirche, wo er den kleinen Durchgang problemlos passiert. Läuft man zur Treppe (T3), verwandelt sich unser Held unmittelbar vor dieser in seine ursprüngliche Gestalt zurück. Kuniibert steigt dann die Treppe hinauf und gelangt durch eine Falltür in das Haus eines alten Ritters, der ihm vor lauter Angst sein Schwert überläßt. Durch die Vordertür geht es zurück ins Dorf.

Ein Tag am See

Dank der Information des Mönches wissen wir, was zu tun ist, und eilen schleunigst zum See (für den Kampf mit den Siterdämonen siehe »Kampfpis«). Betritt Kuniibert das Steinpodest am Rande des Sees, erscheint die »Lady of the Lake«, die zwar das neue Schwert schätzt, dafür aber den wackeren Kämpen zum Ritter schlägt. Ehrenvoll aber waffenlos besorgt er sich das abgelegte Schwert aus dem Labor und betritt das Schloß des Magiers (R5). Es gibt zwei Eingänge zur Festung, den durch das Gitter sollte man allerdings nur schleichend passieren. Nachdem der Magier sein Leid geklagt hat, begibt sich Kuniibert zum Turm (R6). Oben angelangt liest er in einem Buch, daß er zur Herstellung der mächtigen magischen Waffe neben dem Knochen noch das »Book of Magic« benötigt. Dieses suchen wir im Untergeschoß des Turmes.

Den Steinwächter passiert Ritter Kuniibert schleichend oder laufend, bei den zwei wachenden Wachen läßt er die Klinge sprechen. Im dahinter liegenden Raum läuft er am Steindrachen vorbei und entkommt der Speerfalle am unteren Treppenabsatz durch zügiges Überqueren von oben rechts nach unten links. Den Gang durch das weiße Gitter bei R7 sollte man tunlichst vermeiden, da man dort bereits erwartet wird. Zwar gelingt die Befreiung aus der Gefangenschaft, aber das Schwert ist futsch. Unten im Raum (R7) schnappt sich Kuniibert aus einem der Särgе die Rüstung und betritt R8. Dort finden wir das »Book of Magic« (mitnehmen) und den Zugang zum Oberdämonen, der allerdings so lange verwehrt bleibt, bis



Vom Kreuz befreit man sich durch simples Zappeln



Unser Held springt ins Faß und ist so vor dem Werwolf sicher

Kuniibert mit dem König gesprochen hat und im Besitz der magischen Waffe ist.

Im Raum nebenan trifft unser Held auf eine Erholungsstätte der angenehmen Art. Wer sich jetzt noch konzentrieren kann, sollte über die Treppe den Audienzsaal des Königs betreten (kräftemäßig angeschlagene Spieler erholen sich auf der freien Pritsche im Harem). Nach dem Kampf mit seinem Ebenbild hält Kuniibert ein kurzes Schwätzchen mit dem toten, aber dennoch redseligen König.

Um unbeschadet zum Dämon durchgelassen zu werden, fehlt ihm noch die magische Waffe, die er sich dank »Book of Magic« und heiligem Knochen herstellt. Dazu verläßt man den Turm wie auf dem Hinweg, die Speerfalle am Treppenabsatz muß diesmal aber von unten rechts nach oben links passiert werden. In der Scheune legt Kuniibert das Schwert ab und nimmt dafür den Knochen mit, eilt damit zum Stone Circle und betritt die sternförmige Plattform in der Mitte, wodurch er nun die magische Waffe besitzt (der magische Knochen ist mit Taste 7 abfeuerbar).

Das »Book of Magic« ist danach uninteressant. Wer gegen den Werwolf Rachegefühle hegt, sucht diesen im Dorf auf und macht ihm mit der neuen Waffe den Garaus. Ansonsten geht es durch den Turm und durch R8 hindurch zum Treffen mit dem Oberdämonen.

Der Endkampf

Kuniibert befindet sich in der großen Halle. Über die Treppen unten angelangt, folgt er der schwebenden Kugel zum Tisch und setzt sich auf den freien Platz. Die Kugel verwandelt sich in den Oberdämonen, der unseren Helden zur Herausgabe der magischen Waffe auffordert. Nun gibt es zwei Wege, das Spiel zu beenden. Erste Möglichkeit: Kuniibert legt den Knochen vor dem Dämonen ab, woraufhin der ihn mit ewigem Leben in seinem Harem belohnt.

Zweiter Weg: Wir denken nicht daran und verlassen die Tafel. Wütend verwandelt sich der Dämon in einen Drachen, der mit der magischen Waffe besiegt wird. Dies befreit die Tochter des Magiers aus der Besessenheit des Dämons und Charmer Kuniibert verläßt glücklich mit ihr das Dorf. Und wenn sie nicht gestorben sind...

(fs)

DER MIT DEM DRACHEN

FLIEGT Armer Werner: Eben noch Farmersohn,
nun plötzlich Drachendreiter-Aspirant.
Wir helfen ihm durch alle Gefahren.



und wandern weiter. Auf dem Weg treffen wir einen Drachendreiter, der einige Infos rousückt. Bald führt der Weg in ein Torhaus. Drinnen befindet sich in der linken Wand eine verdächtige Stelle, die Sie mit dem Hammer bearbeiten. Das bringt uns ein Zauberbuch ein, in das wir unseren ersten Spruch übertragen. Dann mit dem Buch in der Hand den Spruch zusammenklicken und auf die hintere Tür loslosens.

Don't pay the ferryman!

Folgen Sie der Straße bis zur Kreuzung, und dann nach links zur Schenke. Nach deren Betreten wird solange mit den beiden Gestalten gelabert, bis sie uns eine Aufgabe anvertrauen. Nun das Gasthaus verlassen und geradeaus zur Höhle gehen, vorher aber abspeichern. In der Höhle solange den Kampf gegen die Drachentliege wiederholen, bis wir mit wenig Lebensenergieverlust gewonnen haben. Dann mit der Kelle aus dem ganz hinten befindlichen Topf schöpfen und zur Schenke zurückkehren. Den neuen Spruch überträgt man ins Buch und wendet ihn draußen auf das Spinnennetz an. Im Fährhaus mit Diokanon reden und nach dem üblichen Prinzip das Monster töten. Aus dessen Inventar holen wir uns den Barkenstab und benutzen ihn mit der Fähr.

Auf der anderen Seite versperrt eine riesige Pflanze den Weg. Klauben Sie den Schädel auf und binden ihn im Inventar an das Seil. Danach befestigt man das Gebilde an einem Ast und schwingt sich an der Pflanze vorbei. Wir treffen auf Tanathya, mit der wir ein Schwätzchen halten. Nun geht es weiter zum Pilzdorf, wo Sie mit Chelydra sprechen. Durch den zweiten Dorfzugang kommen wir zu einem Brunnen, an dem sich mehrere Wege treffen. Der erste führt zum Haus der guten Fee, die uns ein Zahnrad übergibt. Oben durchwühlt man den Schrank und findet ein Tuch. Dieses tunken wir in den Brunnen und halten es dann vors Gesicht.

Der zweite Weg bringt uns zu einem farbenfrohen Ort, den wir um ein Exemplar jeder Blumenart erleichtern. Zurück im Pilzdorf benutzt man im Inventar die blaue Blume mit Werners Kopf. Nach der Schrumpfkur sieht er sich sogleich einem Skorpion gegenüber, den er auf obligatorische Weise besiegt. Nun nach links drehen und im Pilzhaus mit dem Gnom reden. Den neuen Spruch ins Zauberbuch übertragen, das Haus verlassen und geradeaus

Vor der Lösung des neuen Mindscape-Adventures »Dragon Lore« einige allgemeine Anmerkungen: Alle Monster (im Spiel), mit Ausnahme der fleischfressenden Pflanze, lassen sich töten. Folglich kommen Sie an sämtliche Objekte auch dadurch, daß Sie den Besitzer um die Ecke bringen und sich dann an seinem Besitz schadlos halten. Allerdings erhält man nach derartigem Rambo-Geboren zum Schluß nicht die erforderliche Anzahl von Stimmen. Gegenstände schaut man sich näher an, indem man mit ihnen auf den eigenen Kopf (im Inventar) deutet und links klickt. An das Inventar besiegtter Gegner kommt man durch Rechtsklick.

Gänseblümchen wird gemolken

Zunächst das Schwert aus dem Holzwagen holen, dann mit dem Mann sprechen. Um die erste Aufgabe ihres »Vaters« zu erfüllen, gehen Sie nach Verlassen der heimatischen Farm solange nach rechts, bis Sie in einem verlassenen Stall einen Knochen finden. Mit diesem läßt sich der »Hund« ablenken, der das Tor der anderen Farm auf dem Weg bewacht. Drinnen findet sich die Holzschale, die man flugs dem Vater bringt.

Nun im Inneren der heimatischen Farm alles einsacken, die Rüstung anlegen, etc. Dann den Weg nach links nehmen und per Seil die Kuh Daisy (»Gänseblümchen«) aus dem Gatter holen. Diese wird zum verlassenen Stall geführt und an einen Baum gebunden. Zurück bei Papa, entpuppt sich dieser nur als Ziehwater. Er überreicht Ihnen eine Hundepfote und den fürstlichen Siegelring, schließlich sollen Sie ja die Nachfolge Ihres echten Vaters antreten.

Nun gehen wir hinter's Haus, wo ein großer Hommer herumliegt. Mit Hilfe der Hundepfote kommen wir dann über den linken Weg zu einem Dolmenhügel. Links unten befindet sich eine Höhle, aus der wir einen Schlüssel entwenden. Dieser öffnet den Zugang zu einer ähnlichen Höhle rechts unten im Hügel.

Sobald wir in der Höhle sind, im Inventar sicherstellen, daß Werner Lederrüstung und Schild angezogen sowie das Schwert in der Hand hat. Dann durchs Tor stiefeln, sofort nach rechts wenden und speichern. Solange den Kampf mit dem Skelett wiederholen, bis wir es mit minimaler Lebenspunkte-Einbuße besiegt haben.

Den Gang entlang gehen und den rechts eingelassenen Schalter betätigen. Die Trümmer untersuchen und mit dem gefundenen Schlüssel das Tor weiter hinten im Gang öffnen. Durch die Bodenplatte kommen wir in eine unterirdische Halle, deren Tür sich mit dem Siegelring öffnen läßt. Drinnen klickt man diejenige Seite des Sargs an, die keinen Rubin enthält. Daraufhin spricht uns der Minidrache an und erzählt von unserer Aufgabe. Wenn er Ihnen den »Öffne Tor«-Spruch nicht gibt, nochmals anreden.

Jetzt verlassen wir das Grab und den Dolmenhügel



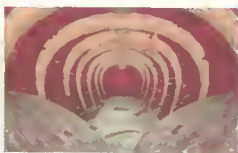
Vom Gnom erhalten wir den Zauberspruch »Illusion auflösen«

zum nächsten gehen. Dort finden Sie einen grünen Trank, dessen Einverleibung nach Verlassen des Hauses wieder unsere normale Größe herstellt. Nun sprechen wir abermals mit Chelydra und wandern zum Brunnen.

Fischmägen und Steinkreise

Den dritten Weg nehmen und den Apfel dazu benutzen, das katzenartige Geschöpf laszuwerden. Dann mit dem Stab zum Haus der bösen Fee hinüberwachen. Nach einer kurzen Unterhaltung wandern wir wieder zum Brunnen, und von dort zu dem blumenübersäten Ort. Weitergehen, das Zahnrad an der passenden Stelle der vorderen Wand befestigen und den Spruch »Illusion auflösen« auf die rechte Hauswand sprechen.

Wenn Sie es mit der bösen Fee halten wollen, im Labyrinth immer nach links gehen und die verschlossene Tür mit dem Schlüssel öffnen. Die Kiste aufmachen und den Spruch ins Buch übertragen. Ist man eher der guten Fee zugeneigt, sollte man stattdessen im Labyrinth nach einem Raum mit zwei umgestülpten Eimern suchen. Einen davon nehmen und in einem weiteren Raum benutzen, der einen Brunnen enthält. Nun den Eimer draußen an den Hebel hängen, der sich in der Wand mit den Zahnradern befindet. Dadurch öffnet



Öffentlicher Nahverkehr einmal anders: im Inneren eines Fisches.

sich ein Zugang, der Sie zur Kiste der guten Fee bringt. Kehren Sie ins Labyrinth zurück, wo wir mit Hilfe der Fackel durch den zweiten Ausgang im Eimer-Korridor gehen. Beim Grab die Kiste der guten Fee benutzen und den Ring von Fujimato nehmen – schon haben wir eine Bonusstimme für die Versammlung! Nun auf den Hof gehen und mit dem Wikinger sprechen. Daraufhin macht man sich zum Fluß auf, springt hinein und läßt sich vom Riesentisch verschlucken. Drinnen den Diamanten aufnehmen und diejenige Stelle des Magens mit dem Schwert bearbeiten, die den Mauszeiger zum »Benutzen«-Icon umwandelt. Nachdem wir ausgespiet wurden, gehen wir zum See weiter. Dort springen Sie von Stein zu Stein, bis der Wasserfall betreten werden kann. Drinnen gibt Werner dem Entendrachen den Diamanten und hält sich im Gegenzug einen großen Edelstein. Diesen bringen wir dem Wikinger und kehren (wiederum per Fisch-Transport) zum See zurück.

Zur anderen Seite hupen und den Hügel hinauf zum Steinkreis steigen. Dort redet man mit Helenya und zeigt ihr den Siegelring. Danach kurz mit ihr kämpfen und sofort die Waffe wegstecken. Sie heilt uns und rückt mit einer Spitzhacke heraus, derer wir uns bedienen, um unten den Weg freizumachen. Kurz darauf nervt Diakonov zum zweiten Mal. Mit seiner Axt fällt man den Baum und tötet auf der anderen Seite die beiden Diebe. Aus deren Inventar erhalten Sie eine Vase, die der zweiköpfigen Gestalt überreicht wird, auf die Sie als nächstes treffen. Jetzt zum Schlaßgehen gehen und – wir schalten kurz in die reale Welt um – die zweite CD ins Laufwerk legen.

Das Schloß der Wallenrods

Durch die erste Halle stiefeln und dem draußen wartenden Kleindrachen den Siegelring zeigen. Besiegen Sie in der Haupthalle den Untoten und durchsuchen dann sämtliche Räume. In der Kapelle eignet man sich den Weihwasserwedel an. Danach geht man zum Raum des Priesters und hält sich das Buch sowie die Kerzen.

In der Kapelle die Kerzen auf die Halterungen stecken und den ersten Teil des goldenen Siegels nehmen. In einem Raum mit Nebenzimmer die geflügelte Skulptur aus selbigem holen. Im Raum mit den Flaschen und

CD PEGASUS 5.0 - der Klassiker - NUR DM 24,95

Cyberia 89,95
Wing Commander 3 94,95
Woodruff (Goblins 4) 69,95
Kings Quest 7 84,95

Sakura 19,95
Extr Hot Cars 29,95
Sexy Secretary 59,95

CD Erotic*
 Hot Girls 1+2 je 24,90
 Girls in Lack & Leder je 49,95
 SEX 1-3 je 24,95
 Asian Collection 1-3 je 21,95
 Collection Private 1-3 je 49,95
 Thai Sandage je 69,95
 Vibrations 2 je 69,95
 Vibrations Extra je 69,95
 XXX-Theme je 32,95
 Pleasure 1-3 je 39,95
 Erotic 1-5 je 19,95
 Busen 1+2 je 39,95
 Busen Extra 1+2 je 39,95
 Virgins 1+2 je 39,95
 Carol Lynn Clips 1+2 je 32,95
 Erotica Dreams je 69,95
 Amazone Woman je 69,95
 Girls On Hot Roads je 29,95
 Nights in London/Paris je 39,95
 Erotica je 39,95
 Private Puzzle je 39,95
 Strippper je 39,95

Collect. Privee 3 49,95
Pleasure 2 39,95
Vibrations 1 69,95
Leather Ladies 39,95

CD Spiele

11th Hour (ab Jan) 99,95
 Aces Of The Deep 76,95
 Armored Fist 69,95
Battle Bugs 57,95
 Battle Isle II 83,95
 Battle Isle II Scenery 44,95
 Boom 29,95
 Cannon Fodders 54,95
 Civilization & Railroad 62,95
 Colonization 84,95
 Colonization + Civilization 122,95
Creature Shock 79,95
 Cyberia 89,95
 Cyberwars 89,95
 Dawn Patrol 79,95
 Doom 2 74,95
 Doppelpass 76,95
DSA - Sternenschweif 72,95
 Earthsiege 76,95
 Falcon Gold 72,95
 FIFA Soccer 81,95
 Inferno 89,95
Iron Assault 82,95
Kings Quest 7 84,95
Kyrandia 2 64,95
Little Big Adventure 87,95
 Lode Runner 67,95
 Mad Dog McCree 49,95
 Mad Dog II 69,95
 Mad Tux 19,95
Magic Carpet 84,95
Masters Of Magic 76,95
 Myst 84,95
NASCAR Racing 69,95
 NHL Hockey 94 77,95
 Oldtimer 79,95
 Outpost, deutsch 74,95
 PGA Golf Tour 99,95
 Pinball Dreams DeLuxe 74,95
 Quarantine 79,95
 Rebel Assault 74,95
 Rise Of The Robots 79,95
 Seawolf SSN-2 88,95
 Sim City 2000 84,95
 Star Crusader 84,95
 Strike Comm. & Privateer 64,95

System Shock 84,95
 Theme Park 74,95
 Transport Tycoon 59,95
 Under A Killing Moon 94,95
 US Navy Fighters 86,95
 Warcraft 72,95
 Wing Com. Armada 59,95
 Wing Commander 1+2 62,95
Wing Commander 3 94,95
 Woodruff (Goblins 4) 69,95

Disk Spiele

Aces Of The Deep 76,95
 Alien Legacy 59,95
 Battle Bugs 79,95
 Battle Isle 2 79,95
 Cannon Fodder 2 54,95
 Colonization 84,95
 Das Schwarze Auge 3 74,95
 Der Baulowe 84,95
 Die Siedler 67,95
 Dreamweb 66,95
 Fields of Glory 94,95
 FIFA Soccer 59,95
 Lode Runner 76,95
 Masters Of Magic 69,95
 Micro Machines 53,95
 NASCAR Racing 69,95
 Star Crusader 69,95
 Theme Park 72,95
 The Fighter 79,95
 Transport Tycoon 79,95

ROT STIFT
 Helmstedter Str. 2
 38102 Braunschweig
 Fon. 0531 - 273 09 11
 Fax. 0531 - 273 09 12
 fax. 0531 - 273 09 14
RTX Rotstift#

Preise und Lieferungen freibleibend. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
 Die angegebenen Verkaufspreise verstehen sich als Versandpreise in DM incl. 15% MwSt., zzgl. Versandkosten. Die Preise in unserem Laden können teilweise abweichen.
 Versandkosten: CDs u. Software: Vorkasse 9,-; Nachnahme 15,-; ab 200,- Warenwert: frei. *Bei Erotik-CDs benötigen wir einen Altersnachweis.

Messern suchen Sie solange, bis ein Augapfel auffaucht. Eine weitere Tür führt von der Haupthalle ins Treppenhaus. Gehen Sie runter und klauen das Schwert auf, das dort herumliegt. Dann wieder nach oben steigen und weiterflöhen. Im Raum mit den zwei Schilden steckt man das eben gefundene Schwert an die richtige Stelle. Zur Belohnung erhält man das zweite Stück des Goldsiegels.

Den Hinweis in der Bücherei lesen, danach im letzten Raum die Feuerstelle untersuchen (anklicken). Durch den Vorhang ins Neben-

zimmer gehen, wo sich im Kronleuchter ein Schlüssel verbirgt. Dieser öffnet die Truhe in der Ecke, welche das letzte Siegelstück versteckt. Im Inventar alle drei Stücke zusammensetzen und dann die bekannte Treppe hinaufsteigen. Raten Sie mal, mit welchem vier-eckigen Gegenstand die Tür geöffnet wird...

Wir nehmen drinnen die linke Tür und steigen die Leiter hoch. So kommt man an einen kaputten Schlüssel. Dann durch die rechte Tür in den Hauptsaal wechseln. In den Zellen sämtliche Decken hochheben, bis Sie einen zweiten Augapfel finden. Beim Untersuchen des Skeletts dreht dieses den Kopf, und ein weiterer Augapfel ist unser. Nun in der Küche eine herumliegende Kelle mitnehmen.

Im Nachbarraum der Schmiede (den Hommer einstecken) den Kohlenbeutel einsacken und auf die Feuerstelle werfen. Dann den Beutel voll Schwefel per Feuerstein entzünden und damit die Kohlen in Brand stecken. Schüren Sie das Feuer mit dem Blasebalg, bevor Sie den kaputten Schlüssel hineinwerfen. Diesen gleich mit Hilfe der herumliegenden Kneifzange greifen und per Schmiedehammer bearbeiten. Dann schöpft man mit der Kelle etwas Wasser aus dem Trog und kühlt damit den Schlüssel ab, so daß man ihn mitnehmen kann. Den Raum verlassen, aber die Metallsäge nicht vergessen.

Die bislang verschlossene Holztür ist nun kein Hindernis mehr, dahinter finden wir eine Quelle. Schlep-pen Sie das Skelett aus der mittleren Zelle in die letzte. Dort benutzt man nacheinander das Buch, den Weihwasserwedel sowie die geflügelte Statue mit dem großen Skelett. Zum Schluß das mitgeführte Skelett »verwenden«, was uns einen weiteren Schlüssel einbringt. Das kleine Skelett ablegen und in die Waf-fenkammer latschen.

Nachdem Sie einen weiteren Augapfel gefunden haben, setzt man alle vier in die Wandschädel ein – so kommen Sie an die Wölfe und einen Schlüssel heron. Jetzt in die Falkerkammer gehen und eine Kneif-



Der Drache heißt uns, den zweiten Rubin zu suchen

zange aufnehmen. Dann stiefeln wir in den Raum mit dem Wasser, wo sich das lebende Skelett tummelt. Im Wasser finden wir ein Objekt und benutzen es, zurück bei der Quelle, mit einem der Drachenköpfe. Der Brunnen sollte nun wieder funktionieren, und der eben besuchte Raum kein Wasser mehr enthalten. Wir können also durch die Tür gehen und mit dem Familien-drachen plaudern, der uns zum Schluß zwei Pulver-schenken.

Durch die neu erschienene Tür kommt man in ein Zimmer, das eine Lanze und einen Schild enthält. Beides mitnehmen und zum allerersten Raum gehen, den Sie im Schloß betreten haben – der mit dem herab-stoßenden Drachenkopf. Decken Sie letzteren mit dem Schlafpulver ein und schnappen sich die glühende Kugel. Dann ins Treppenhaus zurückkehren, wo eine Glasplatte den Weg nach oben versperrt. Wir behel-fen uns mit dem zweiten Pulver und steigen hoch.

Superwahltag der Drachenreiter

Sprechen Sie mit allen Drachenfürsten, die Ihnen begegnen. Dann die Stufen im ersten Raum erklim-men und das Skelett beseitigen. Finden Sie das Schloß-zimmer und holen dort die Metallkugel aus dem Schrank. Zum Eingangsraum zurücklaufen und in die Halle gehen, wo man bei einer Pflanze (zu Ihrer Lin-ken) eine weitere Kugel findet. Durch die linke Tür am Ende der Halle kommen wir in die Aufzuchtstöt-

ter, in der eine Kugel am Boden liegt. Durch die andere Tür, zur Rechten, führt unser Weg in einen weiteren Gang. Wenn sich Werner umdreht, kann er das Nest mit Eiern sehen. Um noch draußen zu gelangen, wird das Fen-ster mit der Metallsäge bearbeitet. Im Nest angelangt, sollten Sie sich drehen und das Ei mit der glühenden Kugel wärmen. Dann die Kneifzange benutzen, das Ei anschau-



en und den schlüpfenden Baby-drachen bewundern. Wir brin-gen den Kleinen zu seinem Vater und geben diesem einen beliebigen Gegenstand, so daß er uns zur geheimen Kammer teleportieren kann. Entnehmen Sie der Truhe Diakonov's Blut und holen sich den Zau-ber-spruch von der Wand, der wie üblich ins Buch übertragen wird. Mit Hilfe des Spruchs kommt man zurück zum Drachen, der einem das vorhin entliehene Objekt zurückgibt. Dann nochmal Richtung Drachennest gehen.

Folgen Sie der Halle, bis ein Raum zu sehen ist, des-sen hintere Wand von Bücherregalen eingenommen wird. Hier findet man eine weitere Kugel. Nun suchen wir nach einem Raum mit großem Tisch und einem Vogel. Dort holt man einen Ast aus der Feuerstelle und entzündet ihn im Inventar, woraufhin man ihn mit dem Fuß des Vogels benutzt. Jetzt sind im Boden vier Löcher zu sehen, die mit den Metallkugeln gefüllt wer-den. Wenn Sie nun abermals den Vogel untersuchen, werden Sie eine magische Krolle finden.

Zurück im Gang mit der Pflanze, gehen wir die Trep-pe nach oben. Der Schlüssel des Skeletts öffnet die Tür. Im Raum mit den Kesseln holt man mit der Magnet-kralle aus dem mittleren einen weiteren Schlüssel. Die Treppen hochgehen und die Tür am anderen Ende des Raums aufschließen. Dahinter befindet sich Ad-dlepleto's Gemach.

Mit ihm reden und den Schild, das Schwert und die Armbrust (alles aus der Woffenkammer) innitten des Kreises auf dem Boden plazieren. Addepleto zaubert nun ein bißchen; danach gehen wir über die kleine Holzbrücke in den Turm. Die Leiter hochsteigen und den Rubin einstecken. Nun sollte uns der Magier einen Teleportspruch übergeben. Nehmen Sie die Waffen aus dem Kreis wieder auf und teleportieren sich ins erste Drachengrob (unter dem Dolmenhügel). Dort können wir nun endlich den Rubin einsetzen, wodurch sich der Sarg öffnet. Die Drachenrei-terrüstung wird selbstverständlich angezo-gen.

Mit Hilfe von Diakonov's Blut kann Addepleto die Verzauberung vom Familien-drachen nehmen. Nun reitet man mit stolzgeschwellter Brust auf dem Drachen zur Abstimmung auf dem Dolmenhügel. Wenn Sie nicht häufiger »brutal« als »weise« gehandelt haben, dürfen Sie nun ein sehenswertes Happy-End erleben. (la)

Komplettlösung »Death Gate«

DURCHS TODESTOR

Sie haben Schwierigkeiten bei Legends brondneuem Adventure »Death Gate«? Kein Problem: Kurz nach der Rettung der fünf Welten erzählt Ihnen Hoplo persönlich von seinen Abenteuern.

Nach meiner Genesung wußte ich kaum, wer ich war, geschweige denn, wie ich dem födlischen Labyrinth entkommen kannte. Doch Xar, mein Vater, legte mir in einem langen Gespräch seinen Plan dar, die fünf Welten wieder zu vereinigen und unser jahtausendlang eingesperrtes Valk in einen Rachezug zu führen. Nachdem mir Vater einige Zaubersprüche beigebracht hatte, gab er mir einen Runenstein, mit dem ich unser Drachenboot durch das Death Gate zum Reich der Lüfte steuern würde. Meine Aufgabe war es, die Runen für die restlichen Welten zu finden. Ich gab meinem Vater Recht: Zu unserem Schutz mußten wir die anderen Rossen unterwerfen und unsere Unterdrücker, die Sartans, suchen und vernichten. Nach dem Gespräch nahm ich einen der Leuchtgloben an mich und ging nach Westen zum Drachenboot. Dort sprach ich den Zauber »Rune Transfer« auf den Runenstein und übertrug ihn auf die Steuerkugel des Schiffs. Dessen Benutzung brachte mich in Windeseile zur Welt Arianus.

Arianus - Welt der Lüfte

Ich landete neben einem Höhleneingang, der von seltsamen Blitzableitern eingerahmt war. Drinnen traf ich eine Zwergin namens Jare, die mich zunächst für einen Gatt hielt. Das bestritt ich, woraufhin sie zustimmend meinte, daß ich ja ahnehin nicht leuchten würde. Ohne von ihr weiter beachtet zu werden, stahl ich ein weißes Hemd, ein Rahrstück sowie Brat und Marmelade. Im rechten Teil der Höhle stellte ich mich Jares Gemahl, Limbeck, vor. Er empfahl mir angesichts meiner Wißbegierigkeit, nach dem »alten Zwerg« zu suchen, den ich kurz darauf auch fand, indem ich noch nach Norden und Nordwesten ging. Welch ein Anblick! Der uralte Mechaniker saß bewegungslos unter einem gebrochenen Rahr, aus dem ihm ständig Schmiere auf den Kopf tropfte. Weshalb er das Rahr nicht reparierte, wollte ich wissen, und was mit der Schachtel am Boden sei. Aber Zwerg sind dickköpfig, und dieser war es ganz besonders – er ließ sich gerade mal breitschlagen, mir sein als Höhrhilfe benutztes Rohrstück zu geben. Meine Fragen beantworten wollte er

jedoch erst dann, wenn das Rahr repariert wäre. Nachdem ich der Schachtel ein weiteres Stück entnommen hatte, fehlten mir zu diesem Vorhaben noch zwei Rahnteile. Ich ging zurück nach Südosten und dann nach Norden in einen Maschinenraum. Dort sah ich den ersten der »Götter« – augenscheinlich ein per »Glow« verzauberter Elf! Um an ihm vorbeizukommen, zauberte ich »Heal« auf den Wärmesensor der Maschine, was einen ohrenbetäubenden Alarm auslöste. Nun konnte ich zum Schiff der Elfen gehen, wo ich die Leiter zur Kajüte des Schiffmagiers erklamm. Dieser hatte wohl einen über den Durst getrunken (die halbvolle Weinkaraffe nahm ich mit) – sein Zauberspruch, der seine Komplizen zum Leuchten brachte, blieb davon aber unbeeinflusst: Drei Voodoo-Puppen auf dem Tisch der Kajüte glühten golden und übertrugen den Zouber auf die anderen Elfen. Da ich die Figuren weder verrücken noch am Leuchten hindern konnte, kletterte ich frustriert nach unten in den Loderaum. Dort traf ich mehrere angeketete Menschen, von denen nur einer bereit war, mit mir zu sprechen. Dieser gab sich als Herzog des Menschenkönigreichs zu erkennen und bat mich, dem König von seinem Schicksal zu berichten. Also spazierte ich zurück zu meinem eigenen Schiff und flag mit Hilfe des Steuerruders zum Schlaß des Königs. Den

Wochen übergab ich den herzoglichen Siegelring, worauf mir eine Audienz mit dem König gewährt wurde. Ich erzählte wahrheitsgemäß, wie der Ring in meinen Besitz gekommen war. Der König ersann einen Rettungsplan und ließ mich wieder nach draußen führen.

Ich wanderte nach Westen, wo ich auf einen geschlossenen Fensterladen traf. Dank der darunter liegenden Scherenhälfte konnte ich den Riegel anheben und so das Fenster öffnen. Ich beobachtete, wie drinnen ein Magier einen Spruch (den ich mir merkte) ausführte und danach einen Wandteppich betrat. Als er wieder herausgekommen und aus dem Raum gegangen war, kletterte ich hinein, nahm einen Kerzenhalter auf und wiederholte die eben gesene Praezidur: Verzaubern und Betreten des Wandteppichs per »Create Reality Pocket«.

Der im Gemälde gefangengehaltene Elf wollte erst mit mir sprechen, nachdem er die Weinkaraffe geleert hatte. Ich fragte ihn, ob er ein Zauberer sei, und als

er dies bejahte, weshalb er sich dann nicht einfach aus der Zelle zaubere. Im Zuge seiner Erklärungen brachte er mir einen neuen Spruch bei und gab mir danach noch Gelegenheit, ihn weiteren zu lernen: Indem er auf

magische Weise seinen Platz mit dem meinen vertauschte, konnte er hämisch lachend in die Freiheit entkommen! Erst Stunden später befreite mich der Hofmagier, wonach ich schuld- und pflichtbewußt zur Zwergeninsel zurücksegelte.

In Limbeks Raum zog in den Karkens aus der riesigen Tintenflasche und tunkte das weiße Hemd in die Flüssigkeit. Dann schmierte ich drei dicke Ladungen Marmelade aufs Brat, bevor ich es dem Zwergenfürscher anbot, welcher damit prompt seine Pergamentkarte verkleckte. Ich nahm die für ihn nun wertlose Karte und zudem das Rahrstück, das Limbeck als Kerzenhalter mißbrauchte. Natürlich wollte er einen Ersatz dafür haben, den ich ja kürzlich gefunden hatte. Nun ging es abermals zum Elfenboot und hoch in die Kabine. Das Hemd wurde von mir mit »Create Shroud of Darkness« bearbeitet und über die Figuren gestülpt.



Wenige Sekunden später hörte ich in der Ferne lautes Geschrei: Nach Aufhebung des Leuch-Zaubers hatten die Zwerge den Betrug endlich erkannt und verfolgten ihre früheren »Götter«. Da die flüchtenden Elfen auf das Schiff zuliefen, verzog ich mich nach unten, wo mir der Herzog einen geheimen Lagerraum zeigte. Dort sah ich mich etwas um, während das Schiff abhob und gen Heimat flog – mitten durch das Hoheitsgebiet des Königs. Eine der Kisten verborg »Zinger«, den ich unbedorferweise aktiviert. Ich hätte nichts besseres tun können: Das elektrisch geladene Gerät ling an zu blitzen und herumzuspringen – was der königlichen Flotte unsere Position verriet.

Nach der Rettung erinnerte ich den Herrscher an sein Versprechen, mich für meine Hilfe zu entlohnen. Ich ersuchte ihn um Informationen über magische Relikte und erfuhr, daß letztere seit langer Zeit von der Bruderschaft der Assassinen gehortet wurden. Zum Dank für meine Leistung ließ mir der König das ererbte Elbenschild samt einer menschlichen Besatzung, um unerkannt zur Stadt Skurvash zu gelangen, was der Turm der Bruderschaft stand.

Der Kapitän landete etwas abseits von Skurvash, um möglichst wenig Aufmerksamkeit zu verursachen. Ich bot ihn, auf mich zu warten und ging nach Norden in die Stadt. Ein kleiner Junge spielte dort mit einer laufenden Puppe, und ich sah ihm ein wenig zu. Plötzlich verschwand das Spielzeug in einer dunklen Seitengasse, in die sich der Bursche nicht zu gehen traute. Da er mich so nett fragte, übernahm ich die Verfolgung der Puppe – und tappelte voll in seine Falle. Kaum hatte ich das Spielzeug geschonapp, fiel auch schon ein Netz auf mich. Der Gassenstrich bearbeitete mich mit einem Stemmeisen und fing dann an, mich auszurauben. Seine Miene werde ich nie vergessen, als wir nach etwas Zauberei plötzlich die Plätze getauscht hatten...

Der geläuterte Strich bot mir seine Hilfe an, worauf ich das Netz zurückzog und ihn befreite. Nun sah ich mir die Puppe genauer an, die augenscheinlich durch einen »Animate« Zaubers das Laufen gelernt hatte. Ich folgte dem kleinen Räuber nach Nordwesten, wo wir ein Abkommen schiedeten. Der Junge rief mir, mich von einem Mitglied der Bruderschaft anwerben zu lassen – doch das ginge nur, wenn ich den in der Schenke sitzenden Werber beeindruckte. Mit dem Stemmeisen bewaffnet, kehrte ich deshalb zunächst zum Schiff zurück: Im Lagerraum war doch noch eine abgeschlossene Schatzkiste! Dem Eisenstab konnte diese nicht widerstehen, was mich um das fünfte Rohrstück sowie einen Sack voller Juwelen reicher machte. Nun begab ich mich zur Schenke, um dem Wirt möglichst auffällig die Juwelen zu verkaufen. Nach dem Handel winkte mich der Assasine zu sich und bat mir

eine Bewährungsprobe an. Ich zeigte mich interessiert, fragte forsch nach dem Opfer und nahm den Auftrag an. Im Unterschlupf des Straßenjungen gab ich diesem das eingetauschte Geld und wartete, bis er mit einem Universaldietrich zurückkehrte. Das Haus des zu fütrenden Kaufmanns (der sich mit einem magischen Amulett schützte) befand sich im Südosten der Stadt und war fest verschlossen.

Das Schloß mußte wie folgt mit dem Dietrich bearbeitet werden: »Push lockpick«, »jiggle lockpick« und »Turn lockpick«.

Drinne nahm und las ich das Poesiebuch und schaute mir die Uhr an. Ich stellte den Zeiger zunächst auf »Wine time«, dann auf »Toll Time« und zuletzt auf »Dark Time«. Diese Kombination öffnete ein Geheimfach, dem ich das Tagebuch des reichen Händlers entnahm. Nach dessen Lektüre – es handelte von seiner Liebe zu einem schönen Mädchen – fiel mein Blick auf das Portrait des Kaufmanns. Wie schon beim Hofmögler, betrat ich dieses und erklärte dem Händler, daß ich keine Ahnung habe, wo sein Maler hingegangen sei. Ich fragte ihn, weshalb er sich porträtieren ließe und behauptete frech, von seiner Liebesgeschichte worden zu sein. Sie wolle, so meine geschickte Lüge, sein Amulett als Beweis seiner Liebe. Er müsse mir einfach glauben, erklärte ich und beantwortete seine drei Fragen folgendermaßen: »Beating Beans«, »Er, five?« und »How much?«.

Mit dem Amulett verließ ich das Haus und kehrte zu Hugu, dem Assassinen, zurück. Dem war das Amulett Beweis genug für das Ableben des Kaufmanns, so daß er mich in den Turm der Bruderschaft führte. Dort sollte ich in einem kleinen Raum auf meine schmerzhaft Initiierung warten. Hugu würde sich wundern, wor ich doch hinter den Relikten der Bruderschaft her! Um das Fenster der Zelle öffnen zu können, schob ich den Tisch darunter. Draußen sah ich einen der fliegenden Kontinente, dessen Namen ich mir merkte. Dann verließ ich den Raum und steckte den Dietrich in die nördliche Tür: »Shake«, »Pull« und »Till« mochten den Weg frei.

Drinne sah ich eine holskettengeschmückte Statue, die von einem Energiefeld umgeben war. Sicherheitshalber sprach ich den Zauber »Animate« auf die Steingur, die daraufhin in das Feld tappelte und in tausend Stücke zersprang. Die Kette jedoch langleitend vor meinen Füßen; ich klaubte sie auf und ging



Schon der Eingang des Labyrinths wirkt bedrohlich

nach Südwesten zurück.

Eine Wand mit vielen handförmigen Vertiefungen versperrte den Zugang zur Schatzkammer. Nun nahm ich mir die Zeit, einen Blick auf den Zettel zu werfen, den ich vom Strich erhalten hatte. Unter den Namen der Kontinente stand jeweils ein Begriff. Das Wort, das sich unter dem eben gesehenen Kontinent befand, war natürlich der Türcode. Die Handformen waren jeweils mit einer anderen Substanz ausgelegt – deren Anfangsbuchstaben das Alphabet bildeten, mit dem ich das gefundene Wort buchstabieren mußte. So drückte ich beispielsweise die Diamond-Hand für ein »D«, und ein »R« erhielt ich durch die Rubin-Hand. Drinne legte ich die Halskette in die passende Vertiefung des Podests. Auf einen Schlag war die Kammer mit unvorstellbaren Schätzen gefüllt. Ich hatte kaum das Book of Pryon, ein Handbuch sowie eine Kristallkugel aufgenommen, als auch schon der wütende Hugu nebst einer Wache hereingestürzt kam. Aufgrund der magischen Beschaffenheit des Raums genügte es, die Halskette wieder aus der Vertiefung zu nehmen, um mich vor einem gewiß sehr schmerzhaften Tod zu bewahren.

Ich verließ den Turm, verabschiedete mich vom Straßenjungen und flog zur Zwergerinseln zurück. Endlich konnte ich den Rohrbruch reparieren, wozu ich zusätzlich nach den Korken verwendete. Als ich das Ventil aufgedreht hatte, war der Griesenzweig endgültig zufrieden. Ich zeigte ihm Limbecks Karte und erfuhr alles, was ich wissen mußte. Zudem schenkte er mir ein Stück Eisenerz.

Ich ging nach Südosten und Osten, wo eine geheimnisvolle Grabmaschine stand. Den Eisenklumpen legte ich in eine Schublade, die ich zuvor öffnete. Daraufhin begann die Maschine, sich einen Weg durchs Erdreich zu bahnen. Ich folgte ihr nach Osten und kam in einen Raum mit vielen hundert toten Sargen – eine makabre Szenerie. Doch unheimt setzte ich die Kristallkugel auf die Statue und nahm das Luft

Siegel an mich. Dann ging ich zum Schiff und kehrte in unsere Dimension zurück.

Pryan – die Feuerwelt

Meinem Vater übergab ich das Luft-Siegel und führte ein weiteres, umfangreiches Gespräch mit ihm. Er war etwas erstaunt, daß ich nur tote Sartans gefunden hatte, doch an meiner Mission änderte sich nichts. Also transferierte ich im Schiff das Symbol aus dem Book of Pryan auf die Steuerkugel und flog dorthin. Seltam: Alles war grün und voller Bäume, so daß der Name dieser Welt wohl daher rührte, daß es häufig große Waldbrände gab.

Nach meiner Landung verließ ich das Schiff und nahm eine rosafarbene Pflanze mit. Ich ging zweimal nach Westen, wo ich eine riesengroße Nuß, sowie eine leere Schale fand. Letztere war von einem seltsamen Tier übrig gelassen worden, das wie eine Kreuzung aus Affe und Eichhörnchen aussah. Da ich nicht in die Zitadelle hineingelange, lief ich wieder zum Schiff und flog zur nahegelegenen Baumstadt, die von Elfen bewohnt war. Dort ging es nach Nordwesten, wo eine herumhängende Wäscheleine auf einen neuen Besitzer wartete.

Mein nächster Weg führte nach Westen, in eine Baumküche. Mit der von Insekten geplagten Köchin unterhielt ich mich ein wenig und bot ihr meine Hilfe beim Backen an. Ein mit seiner kaputten Puppe spielendes Kind tat mir leid, so daß ich ihm das Spielzeug des Straßenjungen gab. Danach verabschiedete ich mich von der Köchin und folgte dem glücklichen Elfenkind nach Osten. Wir trafen auf weitere jugendliche Elfen, die an einer abschüssigen Stelle standen. Mehrere Meter unter ihnen befand sich der Elfenprinz, der ohne meine herabgelassene Wäscheleine wohl nie wieder hochkommen wäre.

Von ihm erfuhr ich, daß er einem Zepher auf der Spur war, mit dem er seiner geheimen Liebe imponieren wollte. Außerdem erzählte er von einem alten Mann, der viel von Völkerverständigung redete und mit kleinen Zaubertricks aufwartete. Natürlich sagte ich dem

Prinzen zu, diesen Mann nicht an die erwachsenen Elfen zu verraten. Daraufhin nahmen mich die Kinder zu einer Lichtung mit, wo sie sich auf den Abend vorbereiteten. Ich wartete eine ganze Weile, bis plötzlich eine Eichel über dem Feuer herabfiel. Mit der Nußschale nahm ich die Baumfrucht auf, und setzte mein Warten fort.

Dann erschien endlich der geheimnisvolle Mentor der Kinder – den ich sofort als Sartan identifizierte. Ein sehr verwirrter Sartan, offensichtlich – der zudem sofort foh, sobald er mich bemerkte. Zum Glück sah ich seinen Teleportationszauber und wandte diesen auf die weiße Scheibe an, die im Boden eingegraben war. Nach dem magischen Sprung sah ich mich dem Sartan und einem riesigen Drachen gegenüber. Die Konversation mit dem Sartan, der sich als Zifnab vorstellte, verlief recht seltsam: Mein Gegenüber schien einmal sehr verwirrt zu sein, dann wieder mit messerscharfem Verstand ausgestattet. Auf jeden Fall machte er keinen bedrohlichen Eindruck, sondern gab mir einen Stein, der mir angeblich in höchster Gefahr helfen würde. Bevor ich nach unten kletterte, nahm ich die schwarze Scheibe mit und band meine Wäscheleine an einen starken Ast. Etwas weiter unten steckte ich einige gelbe und blaue Blumen ein, dann suchte ich mich auf die andere Seite.

An der abschüssigen Stelle warf ich die schwarze Scheibe nach unten – hinabzuklettern würde Wochen dauern! Dann kehrte ich zur Lichtung zurück und benutzte abermals »Teleportation« auf das letzte Gegenstück. Der Spruch teleportierte mich direkt vor eine riesige Spinne, die mich argwöhnisch beobachtete. Ich stieß die herumliegende Leiche an und nahm einen Pfeil sowie einige Pilze auf. Danach warf ich das Marmeladenglas auf die Spinne, die dadurch mit einem süßlichen Geruch eingedeckt wurde. Nun zerdrückte ich die gelben Blumen und stellte die Schale mit der heißen Eichel unter einen Bienenkorb. Er fing sofort Flammen, die gereizten Insekten stürmten heraus und stürzten sich auf die Spinne.

Nach dem ungleichen Kampf zerschnitt ich den Kolan und kam so an den goldenen Stab. Danach ging es per Teleportation zurück. Ich übergab dem Prinzen den Stab, die blauen Blumen und das Poesiebuch – nun konnte der Elfenjüngling seiner verehrten Menschenprinzessin endlich vor die Augen treten. Letztere bot ich nach seiner mutigen Annäherung, mich und den Prinzen eine Weile zu

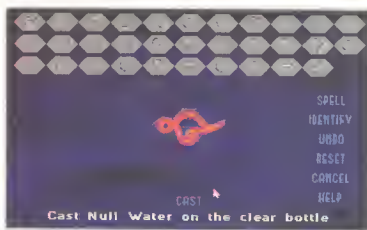
begleiten. Schließlich trug sie das goldene Schwert, daß ich noch brauchen würde! Ich übergab ihr das Book of Pryan und zeigte ihr eine bestimmte Melodie darin, die sie aber noch nicht spielen sollte. Zusammen gingen wir zum Schiff und flogen zurück zur Zitadelle.

Bei dem nüsseknackenden Tier füllte ich eine Nuß mit den gelben Blüten und warf sie ihm zu. Das Affeneichörnchen knackte die Nuß – und lief entsetzt davon. Die zu Boden fallende Frucht aufnehmend, führte ich unseren kleinen Trupp nach Osten und zweimal nach Norden. An einen mächtigen Baum war eine Zwergin gefesselt; in der Ferne konnten wir schon die Schritte der gefährlichen Baumritzen hören. Ich wies die Prinzessin häufig an, von nun an die Melodie zu spielen, und befreite sodann das Zwergmädchen mit der Scherenhälfte.

Gerade, als die erkrankte Prinzessin husten mußte, hatten wir es geschafft. Doch wie sollten wir tiefer in den Wald eindringen, wenn das Mädchen nicht ununterbrochen die schützende Melodie auf der Flöte spielen konnte? Im Gespräch mit der Zwergin stellte ich meine Begleitung vor, fragte nach Heilkräutern für die Prinzessin und nach dem goldenen Hammer der Zwerge. Wir gingen nach Süden, wo ich der Erklärten die rosa Pflanze, die Pilze, das Nußfleisch sowie die Kräuter der Zwergin gab. »Die Reihenfolge ist egal, im Magen kommt sowieso alles zusammen«, hatte letztere gemeint, und so war es auch: Die Erklärte verschwand innerhalb von Minuten. Wir gingen nach Norden zurück und trafen abermals auf die Zwergin, die den Hammer nicht bekommen hatte. Ich überzeugte sie, nochmal ihr Glück mit den Zwergenältesten zu versuchen, und bot dann die Prinzessin, farten die Melodie zu spielen.

Wir gingen solange nach Norden, bis wir im Wipfel eines Baumes einen Kristall sahen. Der Prinz ließ sich dazu überreden, ihn zu holen. Das verlängerte die Baumritzen derart, daß sie aus allen Richtungen kamen und uns verfolgten. Wir rannten nach Süden zurück, doch als wir den als Baumstumpf getarnten Eingang zur Zwergenhöhle erreicht hatten, war unser Vorsprung auf wenige Sekunden zusammengeschnitten. Ich zog an dem herausragenden Ast und warf den Kristall in die Öffnung. Nun konnten wir unbehelligt nach Süden gehen und vor dem Tor zur Zitadelle warten. Bald kam die Zwergin mit dem Hammer, so daß ich den Eingang zur versunkenen Stadt öffnen konnte. Nach deren Besichtigung, einem Gespräch mit Zifnab und der Verabschiedung von meinen jungen Freunden nahm ich das Feuersiegel und kehrte in meine eigene Welt zurück.

Ich übergab Xar das Feuersiegel und berichtete alles Wissenswerte. Seinen Plan wollte er aufgrund meiner Schilderungen aber nicht ändern, nur der Drache



Nur einmal müssen die Runen beim Zaubern wirklich selbst zusammengesetzt werden

interessierte ihn – als möglicher Feind. Mir kamen Zweifel, ob mein Vater wirklich recht hatte, schließlich war Zifnab hilfreich gewesen, und auch die anderen Völker waren mir insgesamt freundlich begegnet. Trotzdem ging ich pflichtschuldig zum Schiff zurück und transferierte die Rune vom Kristall auf die Steuerkugel.

Abarrach – Welt der Steine

In der Welt der Steine, bei der Stadt Telesha, angekommen, ging ich nach Nardostan, um ein verwesender Arbeiter nichtverhohendes Wasser schöpfte, und nahm seinen Eimer mit. Nördlich davon fand ich einige Steine, die ich in das Behältnis füllte. Nun lief ich nach Süden, Osten und Norden in ein Haus, dessen seltsamer Butler ebenso toll war wie alle anderen Personen, die ich hier bislang getroffen hatte. Im oberen Stockwerk nahm ich das Teeservice und ein Kinderbuch an mich. In letzterem las ich bis zur Seite mit dem Gedicht »Get that snake! und ließ diese Seite aufgeschlagen. Der untaugen Großmutter empfahl ich, mir zu folgen.

Unten gab ich dem Butler das Service, doch wollte er die geschlossene Tür nicht öffnen, da es noch nicht Teezeit sei. Also marschierte ich nach draußen und erklamm den Glackenturm. Oben drehte ich zweimal

an der Zeiteinstellung, zog mit der Winde das Seil hoch und befestigte den Eimer daran. Dann wartete ich kurz und betätigte den Auslösehebel. Eine Statue kam hereingefahren und die Glocke schlug viermal. Schnell kehrte ich ins Haus zurück und ging drinnen noch einmal. Im Zimmer des verschwundenen Hausherrn, einem Magier, fand ich ein Buch, das ich mit Bereicherung vollständig las. Dann kehrte ich zum Schiff zurück und segelte zum Polast von Kleitus. Dessen Wachen führten mich sogleich vor ihren Herrscher, der mir die Gnade eines Festmahls zuteil werden ließ. Er zwang mich durch einen Zauberspruch, wie wild zu essen und zu trinken. Ich sogte dem heimtückischen Mann, daß ich sein Freund nicht sei, allein er käme und ihm nicht helfen wolle. Kleitus entgegnete, daß er meinem toten Körper die Informationen entnehmen würde, die ihm der lebende verweigere. Dann begann auch schon das Gift zu wirken, das in meinem Trunk gewesen war.

Ich wachte in einer Zelle auf, angekettet und im Sterben liegend. Ein Mitgefangener, der sich als legitimer Thronanwärter Edmund zu erkennen gab, klorierte mich über den Tyrannen auf. Er war überzeugt, daß wir binnen kurzem an dem Gift zugrunde gehen würden. Ich aber gab nicht auf und probierte den neugeteilten Spruch »Hunger« aus – an dem Hund, der überfressen in der Zelle lag. Ich aß ihm das Steak und

versetzte mich darauf per »Passes-
sian« in das Tier hinein. Eine seltsame Erfahrung – plötzlich viel besser hören und riechen zu können, die Welt aber nur noch in Grautönen wahrzunehmen.

Meine vier Beine trugen mich aus der Zelle und nach oben, wo mehrere Flaschen aufbewahrt waren. Das Gegengift sei eine farblose Flüssigkeit, hatte Edmund gesagt. Anhand der Lichtreflexionen erkannte ich, daß die zweite Flasche von links die richtige war. Schnell trug ich sie zur Zelle und stellte sie neben meinen leblosen Körper. Dann nahm ich den Schlüsselbund auf und brachte ihn ebenfalls zu meinem eigentlichen Ich. Als ich Hapla berührte, übernahm ich wieder meinen Körper, trank aus der Flasche und reichte sie an Edmund weiter. Den Schlüsselbund aufzuheben und unsere beiden Ketten zu öffnen, war eine Sache von Sekunden. Ich steckte die Daumenschraube ein und bat Edmund, mich nach draußen zu begleiten. Wir gingen nach Norden, Westen und Südwesten – und waren in Freiheit.



Erotic CD's PUR



Seduction
Sade
A Collection
of Her Best
Music

**Was HEISSE für
die KALTEN Tage**


Hardcore Filme

Legends of Porn 1-2

Curse of the Catwoman	69,95 DM*
Cafe Flesh	69,95 DM*
Bilder & Clips	
Hot Girls	47,95 DM
Hot Girls (2 Discs)	69,95 DM
Hot Girls (3 Discs)	99,95 DM
Hot Girls (4 Discs)	129,95 DM
Hot Girls (5 Discs)	149,95 DM
Hot Girls (6 Discs)	169,95 DM
Hot Girls (7 Discs)	189,95 DM
Hot Girls (8 Discs)	209,95 DM
Hot Girls (9 Discs)	229,95 DM
Hot Girls (10 Discs)	249,95 DM
Hot Girls (11 Discs)	269,95 DM
Hot Girls (12 Discs)	289,95 DM
Hot Girls (13 Discs)	309,95 DM
Hot Girls (14 Discs)	329,95 DM
Hot Girls (15 Discs)	349,95 DM
Hot Girls (16 Discs)	369,95 DM
Hot Girls (17 Discs)	389,95 DM
Hot Girls (18 Discs)	409,95 DM
Hot Girls (19 Discs)	429,95 DM
Hot Girls (20 Discs)	449,95 DM
Hot Girls (21 Discs)	469,95 DM
Hot Girls (22 Discs)	489,95 DM
Hot Girls (23 Discs)	509,95 DM
Hot Girls (24 Discs)	529,95 DM
Hot Girls (25 Discs)	549,95 DM
Hot Girls (26 Discs)	569,95 DM
Hot Girls (27 Discs)	589,95 DM
Hot Girls (28 Discs)	609,95 DM
Hot Girls (29 Discs)	629,95 DM
Hot Girls (30 Discs)	649,95 DM
Hot Girls (31 Discs)	669,95 DM
Hot Girls (32 Discs)	689,95 DM
Hot Girls (33 Discs)	709,95 DM
Hot Girls (34 Discs)	729,95 DM
Hot Girls (35 Discs)	749,95 DM
Hot Girls (36 Discs)	769,95 DM
Hot Girls (37 Discs)	789,95 DM
Hot Girls (38 Discs)	809,95 DM
Hot Girls (39 Discs)	829,95 DM
Hot Girls (40 Discs)	849,95 DM
Hot Girls (41 Discs)	869,95 DM
Hot Girls (42 Discs)	889,95 DM
Hot Girls (43 Discs)	909,95 DM
Hot Girls (44 Discs)	929,95 DM
Hot Girls (45 Discs)	949,95 DM
Hot Girls (46 Discs)	969,95 DM
Hot Girls (47 Discs)	989,95 DM
Hot Girls (48 Discs)	1009,95 DM
Hot Girls (49 Discs)	1029,95 DM
Hot Girls (50 Discs)	1049,95 DM
Hot Girls (51 Discs)	1069,95 DM
Hot Girls (52 Discs)	1089,95 DM
Hot Girls (53 Discs)	1109,95 DM
Hot Girls (54 Discs)	1129,95 DM
Hot Girls (55 Discs)	1149,95 DM
Hot Girls (56 Discs)	1169,95 DM
Hot Girls (57 Discs)	1189,95 DM
Hot Girls (58 Discs)	1209,95 DM
Hot Girls (59 Discs)	1229,95 DM
Hot Girls (60 Discs)	1249,95 DM
Hot Girls (61 Discs)	1269,95 DM
Hot Girls (62 Discs)	1289,95 DM
Hot Girls (63 Discs)	1309,95 DM
Hot Girls (64 Discs)	1329,95 DM
Hot Girls (65 Discs)	1349,95 DM
Hot Girls (66 Discs)	1369,95 DM
Hot Girls (67 Discs)	1389,95 DM
Hot Girls (68 Discs)	1409,95 DM
Hot Girls (69 Discs)	1429,95 DM
Hot Girls (70 Discs)	1449,95 DM
Hot Girls (71 Discs)	1469,95 DM
Hot Girls (72 Discs)	1489,95 DM
Hot Girls (73 Discs)	1509,95 DM
Hot Girls (74 Discs)	1529,95 DM
Hot Girls (75 Discs)	1549,95 DM
Hot Girls (76 Discs)	1569,95 DM
Hot Girls (77 Discs)	1589,95 DM
Hot Girls (78 Discs)	1609,95 DM
Hot Girls (79 Discs)	1629,95 DM
Hot Girls (80 Discs)	1649,95 DM
Hot Girls (81 Discs)	1669,95 DM
Hot Girls (82 Discs)	1689,95 DM
Hot Girls (83 Discs)	1709,95 DM
Hot Girls (84 Discs)	1729,95 DM
Hot Girls (85 Discs)	1749,95 DM
Hot Girls (86 Discs)	1769,95 DM
Hot Girls (87 Discs)	1789,95 DM
Hot Girls (88 Discs)	1809,95 DM
Hot Girls (89 Discs)	1829,95 DM
Hot Girls (90 Discs)	1849,95 DM
Hot Girls (91 Discs)	1869,95 DM
Hot Girls (92 Discs)	1889,95 DM
Hot Girls (93 Discs)	1909,95 DM
Hot Girls (94 Discs)	1929,95 DM
Hot Girls (95 Discs)	1949,95 DM
Hot Girls (96 Discs)	1969,95 DM
Hot Girls (97 Discs)	1989,95 DM
Hot Girls (98 Discs)	2009,95 DM
Hot Girls (99 Discs)	2029,95 DM
Hot Girls (100 Discs)	2049,95 DM
Hot Girls (101 Discs)	2069,95 DM
Hot Girls (102 Discs)	2089,95 DM
Hot Girls (103 Discs)	2109,95 DM
Hot Girls (104 Discs)	2129,95 DM
Hot Girls (105 Discs)	2149,95 DM
Hot Girls (106 Discs)	2169,95 DM
Hot Girls (107 Discs)	2189,95 DM
Hot Girls (108 Discs)	2209,95 DM
Hot Girls (109 Discs)	2229,95 DM
Hot Girls (110 Discs)	2249,95 DM
Hot Girls (111 Discs)	2269,95 DM
Hot Girls (112 Discs)	2289,95 DM
Hot Girls (113 Discs)	2309,95 DM

[illegible]

CSP Berlin
Computer-Shop-Paetz



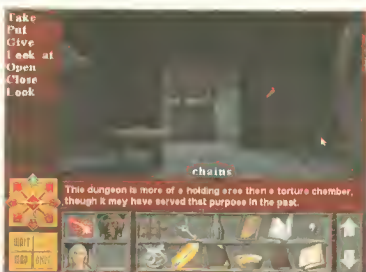
Computer-Shop-Paetz
Inhaber Carsten Paetz
Schönwalder Straße 65
13585 Berlin-Spandau

Telefon
(030) 375 60 13
Telefax
(030) 375 60 13

Öffnungszeiten

Mo-Fr	9.30 – 18.30
Do	9.30 – 20.30
Sa	10.00 – 13.30
Langer Sa	10.00 – 15.00

ComMed		
+D.Kirsch+14478Potsdam+ ++Am Schlagentenn 59+ + -!- Telefon: 0177/2133527 -! => Fax: 0331/2833177 <=		
	CD	Disk
11th Hour*	109,95	
Aladin		61,95
Amores World Cup Edition	80,95	
Amores First	97,95	73,95
Bottle Issue I	79,95	89,95
Bottle Issue II	54,95	-
Ecologie	56,95	-
Dragon - Railroad Tycoon	70,95	-
Colonization		99,95
Creature Shock	93,95	-
Day of the Tentacle	95,95	94,95
Dragon II	76,95	-
Escapade	89,95	-
Fokum KA 50		73,95
Legend of Kyrodia 3	99,95	-
One Big Adventure	99,95	-
Magic Carpet	84,95	-
Master of Magic		98,95
Mega Strike	74,95	-
Nuclear Racing	79,95	76,95
Novamark	89,95	-
Novus & Max	79,95	85,95
Sim City 2000	91,95	87,95
Simon vs Sorcerer	94,95	90,95
SM-12 Sealoff	89,95	77,95
Star Crusader	86,95	84,95
Stress Commander + Privateer (DS)		99,95
System Shock	91,95	78,95
The Lon King		63,95
Thorne Park	84,95	78,95
The Fighters		102,95
Under a Killing Moon	104,95	-
US New Frontiers	99,95	-
Wolf Commander 3*	109,95	-
Wolf Commander Armada		74,95
Alle Spiele sind deutsche Versionen (DS) Versteilungen und möglichen Wechseln des 7. Enten Tragen Informelle vorbestellen		
Verständlich: 7-DM - 3-DM Nachnahme * Bei Drucklegung noch nicht lieferbar		



Aus dieser Zelle scheint es kein Entkommen zu geben

Edmund wies mir den Weg zu einer geheimen Höhle, wo sich die Reste seines Volkes versteckt hielten. Ich ging nach Osten in einen Versammlungsraum, in dem sich auch der Magier aufhielt, dessen Buch ich gelesen hatte. Er erzählte mir gerade von seiner Arbeit an einem Illusionszauber, als plötzlich der Hund, der mich nun treu begleitete, die östliche Höhlenwand anklopfte. Ich fuhr abermals in den Verbleiber ein – und konnte keine östliche Höhlenwand entdecken! Durch Berühren meines Körpers wurde ich wieder zu Haplo, und sprach abermals mit dem Magier. Ich wies ihn auf die Illusion hin und ging nach Osten.

Bald fand ich ein Zauberbuch und las es vollständig, doch als ich die herumliegende Robe ergrieff, passierte etwas Seltsames: Eine Vision ließ mich an den ehrgeizigen Plänen eines Zaubersers teilhaben, der sich vor langer Zeit genau hier, an dieser Stelle, mit einem Zauberspruch geübt hatte. In der Haupthöhle erzählte ich dem Magier von meinem Erlebnis. Danach sprach ich mit den Spielern, von denen mir einer wegen seiner Glückssträhne etwas Geld zu geben bereit war. »Geld« hieß dabei: einige nachgemachte Zauberrunen. Ich verließ mit dem Hund die Höhle und segelte nach Telestra zurück.

Dort wartete die tote Großmutter, die ich abermals aufforderte, mich zu begleiten. Dasselbe sagte ich dem Arbeiter, der uns nach Norden folgte, wo eine große Schlange den Weg versperrte. Ich gab der Großmutter das Buch und löste damit eine Kettenreaktion aus: Während sie unablässig das Gedicht »Get that snake« vorlas, befolgte der untote Arbeiter diese Aufforderung und griff sich die Schlange – um sie nie wieder loszulassen. So konnte ich den Eingang erreichen, dessen Rätsel ich nach viel Herumprobieren löste. Wenn man die neun Pfeile von oben links nach unten rechts durchnummerierte, war folgende Kombination nötig: 1, 3, 9, 7, 2, 2, 6, 6, 8, 4, 4, 4, und 5. Nun zog ich die Robe an und ging hinein.

Dem untoten, fast blinden Zwerg versicherte ich, sein alter Geheimer zu sein und nahm ihn mit.

Wir kehrten zum Glockenturm zurück, wo ich mit Hilfe der Daumenschraube des Zepher der Statue bearbeitete. Ich nahm das Kopfstück und wanderte vom Zwerg begleitet zum Schiff, mit dem wir zum Palast fuhren. Vor diesem traf ich auf Edmund, der mir

einen geheimen Weg zeigte.

Auf einmal rannte der Zwerg durch eine Tür in die Katakomben, ohne daß wir ihn aufhalten konnten. Da aber ein Stück seiner vergammelten Kleider abfiel, konnte ich dieses meinem vierbeinigen Begleiter halten. Von nun an liefen wir immer in die Richtung, die der Hund anzeigte. Schließlich kamen wir in den gesuchten Raum, doch die Verfolger, die sich zwischenzeitlich an unsere Fersen geheftet hatten, waren nicht mehr weit.

Der Saal enthielt die Vorrichtung, die für die Aufrechterhaltung der Welt des Feuers zuständig war. Der Magier, dessen Robe ich trug, hatte sie aus purer Machtstülp zerstört und so Abarach zum langsamen Untergang verurteilt. Mir oblag es nun, den Schaden zu reparieren: Ich zauberte »Untravel Illusion« auf die Rune, die am Kolossus angebracht war, und steckte dann das Kopfstück in die Öffnung.

Dies rettete die Welt der Steine – und nebenbei auch uns vor unseren Verfolgern. Ich nahm das Steinsiegel, verabschiedete mich von Edmund und kehrte in meine Welt zurück.

Chelestra – Welt des Wassers

Den Argumenten Xars konnte ich kaum noch beipflichten, als ich ihm das Steinsiegel überreichte hatte. War dieser machtlusterne Mann wirklich der Vater, der mich aus dem Labyrinth gerettet hatte? Nach der Unterhaltung ging ich voller Zweifel die letzte Aufgabe an. Ich zauberte die Rune von der Nachbildung (»pendant«), die ich bei mir trug, auf die Steuerku-

gel des Schiffs und benutzte diese wie üblich.

Vor der Stadt Chelestra angekommen, füllte ich etwas Wasser in die leere Gegengift-Flasche. Ich bemerkte, wie Zifnabs Stein zu glühen anfing und so Gefahr signalisierte. Trotzdem machte ich mich nach Westen auf, wo ein magischer Schuttschirm den Zugang zur Stadt versperrte. Die zugehörige Rune befand sich auf einem großen Steinfelsen.

Mit folgendem Trick ergänzte ich die Rune um ein Anhängel und machte sie dadurch wirkungslos: Ich transferierte den zweiten Spiegelgeld-Runenstein von links, der in meinem Inventar war, auf den Felsen. Gerade, als der Schuttschirm in sich zusammenfiel, donnerte ein schwarzes Ungeheuer heran: der Drache des Bösen. Er dankte mir härmlich für meine Hilfe und tötete mich! Kurz vor meinem Ende, der rettende Stein war mir schon aus den Händen geglitten, konnte ich mich jedoch auf den Hund übertragen. Ich lief vierbeinig nach Westen in die Stadt, die von Sartans bewohnt wurde.

Als ich einer Versammlung lauschen wollte, erkannten mich die Magiekundigen und schafften es, mir meinen alten Körper wiederzugeben. Nach einer Unterhaltung mit dem Sartan Samah lief ich zum Schiff zurück – doch die Steuerkugel war verschwunden! Zurück in der Stadt zauberte ich »Create Reality Pocket« auf den Teppich und stieß die Kugel hinein. Nun nahm ich den Teppich und ging zweimal nach Osten. Dann verzauberte ich die Wasserflasche mit »Null Water« und trank daraus. So konnte ich meine Furcht überwinden und nach Norden in die Höhle gehen, wo ich einige Schuppen mitnahm. Vor der Stadt warf ich sie auf den Steinhäufen, in den Zifnabs Stein gefallen war. Dieser begann in Gegenwart der Drachenschuppen abermals zu glühen, so daß ich ihn erkennen und aufnehmen konnte.

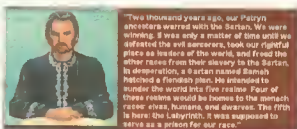
Im Schiff hing ich den Teppich an die Wand und betrat ihn auf gewohnte Weise, um die Steinkugel herauszuziehen. Ich transferierte die Runen von der Nachbildung (»pendant«) auf die provisorische Steuerkugel und flog zurück in meine Welt.

Das Labyrinth

Xar war nicht mehr in seinem Raum, also las ich etwas in dem vom ihm restaurierten Gesichtsbuch. Ich merkte mir das Aussehen von Orseph's Rune sowie deren genaue Position. Dann nahm ich allen Mut zusammen und betrat das Labyrinth.

Gleich nach dem Eingang versperrten mir Würgeranken den Weg, doch per »Cold« kam ich nach Norden auf die andere Seite.

Ich ging nach Nordosten und traf auf drei Tigermänner, die mich zurück nach Südwesten und Süden verfolgten. Gerade, als sie die Ranken passieren wollten, wurden diese durch meinen »Heal«-Spruch wie-



Xar ist von seiner Mission überzeugt

Shareware

der lebendig. Schnell warf ich noch den »Zinger« in das entstehende Chaos. Nach dem Ende der Tigermänner überquerte ich das Feld wie gehabt, wobei ich den (nun wieder aufgeladenen) »Zinger« mitnahm.

Dann ging es in die Höhle im Osten des Lagerplatzes. Ich schaute mir die Zeichnung an, die wohl den Gott der Tiergeleiße darstellen sollte: Eine liegende, blitzverfahrende Gestalt mit dem Skelettschädel eines Beutetiers, ich nahm den herumliegenden Knochen mit, danach beim Lagerplatz den Schädel. Letzteren steckte ich auf den »Zinger«, außerdem befestigte ich die Robe an dem Gerät. Ich machte mich nach Nordwesten auf, wo weitere Tigermänner eine Ortschaft terrorisierten. Mitten in das Gestrümmel schleuderte ich den aktivierten Zinger, den die geschockten Räuber für ihre Gottheit hielten. Danach benutzte ich meine Heilsäule, um einem verwundeten Pfadfinder zu helfen. Ich nahm die Schnur und verband sie mit dem Knochen zu einem Bogen.

Der Häuptling des Dorfes erklärte mir, daß ich selbst vor kurzer Zeit in Begleitung von Xor durchs Dorf gekommen, und wenig später mit den Tigermenschen zurückgekehrt wäre. Der böse Droche hatte meine Gestalt angenommen – Vater hatte wohl keine Ahnung, wer da neben ihm herlief! Der genesende Pfadfinder erklärte sich bereit, mich auf die Spur der beiden zu bringen.

Nach einiger Zeit erreichten wir eine Höhle, deren Eingang von einem riesigen Monster versperrt wurde. Ich legte den magischen Pfeil auf und schloß zielsicher auf der Chaozin. Um die Höhle betreten zu können, mußte ich nochmals aus der verzauberten Flasche trinken. Sobald ich trinken war, sah ich mich dem Drachen gegenüber. Schnell zerdrückte ich Zifmobs Stein, was ihn und den guten Drochen auf den Plan rief. Zusammen gelang es ihnen, unseren Feind fürs Erste zu vertreiben.

Ich fragte Zifrab, was nun weiter zu tun wäre. Nach einer kurzen Beratung brachte er mich bis fast zum Zentrum des Labyrinths. Von da an war ich auf mich allein gestellt. Ich arbeitete mich nach Norden vor, bis ich alsbald zu einem Tübenbogen kam. Hinter diesem befand sich ein genaues Abbild meiner selbst, das jede Bewegung spiegelbildlich nachmachte. Das läßt sich ausnutzen, dachte ich mir. Ich setzte die vier Runen des »Self Immatation«-Spruchs spiegelbildlich zusammen und zauberte den irdischen Spruch auf mich selbst. Aus der ersten Reihe wählte ich dazu die zweite Rune von links, dann aus der zweiten Reihe die neunte. Daraufhin aus der dritten die zehnte, und schließlich aus derselben Reihe die neunte. Rune von links

Mein Gegenüber führte den Spruch spiegelbildlich – also richtig – aus und zerstörte sich damit selbst. Ich durchsuchte die rauchenden Überreste und fand die Kopien all meiner Habseligkeiten vor. Nur eine davon konnte ich gebrauchen: Aus zwei Scherenhälften konnte ich nun eine Schere basteln. Nachdem ich weitergegangen war, versperrten mir drei Tentakeln den Weg, die ich einfach mit der Schere durchschritt.

Dann ging ich nach Norden weiter. Dort fand ich abermals mich selbst vor, in Begleitung meines Vaters. Der erkannte erst jetzt seinen Irrtum und versuchte, mich zu schützen und den Drachen zu vernichten. Doch letzterer war gegen Feuer unempfindlich, er tötete meinen Vater. Schnell sprang ich die Mitte des Steinkreises und bewegte die Linse – auf genau die Rune an exakt der Stelle, die ich mir gemerkt hatte. Nun kam es zum einem letzten, wilden Kampf: Nacheinander setzte ich die Wasser-, Stein- und Luftsiegel in ihre entsprechende Haltungen – und tötete mit den dadurch entfesselten Gewalten den unbesiegbar scheinenden Drachen. Ein letztes Siegel blieb mir, um die Welten wieder zu vereinen: das Nexus-Siegel.



(1a)

gibt's in der Mailbox oder beim Prince

Wir holen ständig die neueste Software aus den Bereichen **Musik, Grafik, Spiele, Anwendungen, Erotik & Lernsoftware** aus den Computernetzen der ganzen Welt. Geliefert werden die Programme auf 3,5" HD-Disketten. Die Disketten sind 100% virusfrei und werden ständig auf Fehler überprüft.

Unsere Preisstaffelung	1-10 Disketten	4,00 DM pro Diskette
	11-10 Disketten	3,80 DM pro Diskette
	21-10 Disketten	3,60 DM pro Diskette
	31-10 Disketten	3,40 DM pro Diskette
	41-10 Disketten	3,20 DM pro Diskette
	ab 51 Disketten	3,00 DM pro Diskette

Bestellen Sie noch heute unsere kostenlose Katalogdisk mit Bonusspiel!!!

Prince of Prohls

Herzberger Straße 22 – 01239 Dresden

TANZ DER VAMPIRE?

Fledermäuse sind keine Vampire. Sondern äußerst nützliche Tiere. Doch lautlos verlieren sie ihre Lebensräume. Was Sie für diese hochsensiblen Insektenfresser tun können, sagt Ihnen unser Info "Fledermäuse" (für 3 DM in Briefmarken).



NABU
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

Soundblaster Developer Kit für SB-Familie bis SB-16

Hardware Programming Libraries for Pascal+C
MIDI+CD-ROM Audio Interface Info for VOC
ADPCM Wave Table.cwl Handbuch

IBM CD-ROM

[illegible]

Voransatz: +8 DM Nachnahme, +15 DM

Es gilt die AG 1 (Allgemeine Geschäftsbedingungen) der Finanz CH Preliste gegen 6 DM Schutzgebühr, wird bei Bestellung angerechnet.

Spiele CD-ROM

Little Big Adventure	89.95	Cyclone	79.95	Inferno	99.95
Battle Bugs	79.95	Magic Carpet	89.95	Under a Kill Moon	99.95
Cyclones ev	89.95	System Shock enhanced	89.95	U.S. Navy Fighters	99.95
Wings Commander 2	69.95	Negotiating	89.95	Blade of the Behemoth	89.95

Spiele PC 3,5

Aladdin da	89,85	Der Baulowe	79,85	Lion King da	89,85
------------	-------	-------------	-------	--------------	-------

Nascar Race da
GRAND AM

CD-ROM-Software Shareware-Sammlungen / Shareware-Spiele auch te-wi & CDV

Hardware SIMM.

Gravis Gamepad	39 ⁹⁵	Gravis Analog Joystick	49 ⁹⁵	Gravis Analog Pro	69 ⁹⁵
Mitsumi FX400 4-ways AT	389 ⁹⁵	Mitsumi FX300 3-ways AT	299 ⁹⁵	Testatur 449⁹⁵	29 ⁹⁵
Maus incl. Treiber	19 ⁹⁵	16 Bit Soundkarte	119 ⁹⁵	Soundblaster 16	169 ⁹⁵

Ladenpreise erfragen. Versand p. UPS-Nachnahme. Öffnungsz.: Mo-Fr 10-12 & 14.30-18 Uhr, Sa 10-14 Uhr. Handeleinrichtungen bitte per Post!

Hord- und Software Preisschwankungen	1	646
--------------------------------------	---	-----

Literatur - Spiele möglich! Rufen Sie an
CD-ROM - Zubehör und fragen Sie nach

J.HÖRL & J.NIEHAUS GDBR

Service - Versand *Schicken oder Jagen* Goethestraße 18 - 76870 Kandel
Telefon - Teletax *Unten gerne eine Liste!* Tel. 07275 4106

Tel: 07275 4190 Fax: 6137

155

AUSschweifUNG

Ab in die Sümpfe: Der zweite Teil unserer Komplettlösung zu Attics »Sternenschweif« schafft Frieden zwischen Zwergen und Elfen.

2

Auf der Suche nach dem Salamanderstein geht es nun in die Sümpfe. Bis zum Finale im Tempel des Namenlosen ist es noch ein weiter Weg.

Sümpfe

Etlig begeben wir uns in die Sümpfe. Dort stößt man im Südosten auf eine Truhe, in der sich unter anderem ein Netz und ein Dokument, das man aufmerksam studiert, finden. In der Sumpfmitte begegnet man dem Echsenwolk, das Hilfe verspricht, wenn wir ihm helfen. In ihrem Auftrag räten Sie das gefürchtete Untier »Schlinger« und erhalten als Gegenleistung einige Antworten auf die Fragen nach Sternenschweif und dem gesuchten Agdan.

Bei der Suche nach Sternenschweif sollen wir einem Phex-Priester großzügig spenden und ihn dann erst zur Waffe befragen. Agdan ist hier wohl gesehen worden, aber Näheres weiß eine alte Frau im Südwesten des Sumpfes. In der Nähe ihrer Hütte findet man einige Kräuter und wertvolle Ausrüstungsgegenstände in einem Karren. Die Alte selbst fordert als Gegenleistung für ihr Wissen die Kristallkugel des Magiers im Norden des Sumpfes und öffnet mittels Magie den Schlafeingang. Da der Weg schon mal geebnet ist, suchen Sie also den Zauberer auf. Der will uns nichts Gutes, aber durch geschickte Wortwahl (»Liebe«, »Leben«, »Treuen«) löst sich auch dieses Problem meistens und wir finden bei seinen Überresten die Kristallkugel und ein interessantes Pergament.

Statt unseres verdienten Tributes trachtet uns nun aber auch die Alte nach dem Leben, woraufhin wir das ihre beenden müssen. Da Sie nun auch nicht schlauer als vorher sind, durchstöbert man auch den Rest des Sumpfes. Und siehe da: Im Norden, in einer Nische hinter dem Bach, finden wir eine vereinzelte Sumpfranze, die einen Galdring trägt. Sie fangen diese mit Hilfe des Netzes ein. Da man Dank der Hinweise in den Schriften nicht ganz ahnungslos ist, suchen wir das darin beschriebene Heidekraut, das weiter im Westen auch endlich zu finden ist. Die Per-

son, welche die gefangene Sumpfranze trägt, nimmt Heidekraut Nummer 18 auf und benutzt dieses im Inventar. Wie vermutet verwandelt sich das verängstigte Tier in den angeschlagenen Agdan, den wir erstmalig gesundpflegen, damit er den Rückweg nach Lowangen auch überlebt. Wir betreten Lowangen durch den Geheimgang und liefern Agdan in der Ordensburg ab. Als Dank händigt Ihnen Meister Ezalan nebst unseren Kameraden auch den Geheimgangsschlüssel auf Leibzeiten aus.

Im Phex-Tempel fragen Sie mit finanzieller Unterstützung nach Sternenschweif, und man verweist uns daraufhin nach Tiefhufen. Nichts wie raus aus Lowangen! Nachdem Sie die Stadt durch den Geheimgang verlassen haben, steht Ihnen das ultrastarke Gefolge des Schwarzmagiers gegenüber, der Ihren lieben Stein haben möchte. Wir, allesamt Realisten, geben ihm diesen natürlich. Doch der Magier beschwert sich nur über diese Fälschung, nimmt sie dennoch mit und zieht ab. Ohne Stein betreten wir noch einmal den Gang nach Lowangen, um dem sowieso recht merkwürdigen Allian einen weiteren Besuch abzustatten. Sie pochen auf Ihr Gastrecht und nach einem kleinen Scharmützel finden wir in seiner Wohnung den echten Salamanderstein und verlassen Lowangen endlich in Richtung Blutzinnen, auf der Suche nach Ingram.

Blutzinnen Level 1

In den Blutzinnen angekommen schauen Sie sich gründlich um. Auf der obersten Etage entdecken Sie drei riesige Lagerräume (abere Kastenhöhle), in denen Sie alles aufstöbern können, was Ihr Herz begehrt. In einer Truhe finden wir zwei Schlüssel und in einer weiteren (rechts) neben einer Hand, die wir nicht berühren, eine Kupferscheibe, die wir mitnehmen. Die restlichen Truhen enthalten Heilbränke, Geld etc. Wir nehmen, was wir brauchen, und verschwinden eine Etage tiefer.

Blutzinnen Level2

Neben weiteren Lagerräumen entdeckt man die Gefangenenzellen. Wir entdecken in einer der letzten Schwarzmagier (links) und nehmen die Salamandersteinfälschung wieder mit. Von den Personen in den anderen Zellen ist nur Thurazz interessant, da Pri-

adan hinterhältig ist. Thurazz steht der Party solange bei, bis man die Blutzinnen wieder verläßt. Bei einem Kampf und in einigen Truhen finden Sie Schlüssel. Interessant ist jedoch nur ein magischer Ring (oben), der im Norden der Etage aufzuspielen ist, und die Phialen in einer Truhe.

Nachdem wir ein bißchen Wasser getrunken haben, forschen wir weiter und finden in einem verstaubten Zimmer eine Schrankwand, die wir unter Zuhilfenahme des Speeres in der Ecke daneben öffnen. Wir betreten die Gänge hinter der Wand und sehen dort außer vielen kleinen Spinnen und großen Netzen, die wir leicht mit unseren Schwertern beseitigen, ein Skelett mit einer magischen Waffe, die wir an uns nehmen.

Weiter nördlich stößt man auf ein Nest voller Baby-spinnen. Wir treten ein Feld zurück, lassen einen unserer Helden aus einer Phiale trinken und schicken diesen alleine zum Nest. Jetzt zerstört dieser das Nest und auch die daraufhin hereinellaende Spinnenmaße, die einem dank des Phialentranks nichts anhaben kann. Wir vereinen die Gruppe und finden südlich des Nests eine Nische mit Juwelen und einem Schlüssel. Das war alles für diese Etage. Auf zu Level 3!

Blutzinnen Level 3

Dort gibt es neben reichlich Waffen, Essen, Ausrüstung und Kräutern nichts Großartiges zu entdecken. Nach dem Diebstahl des Dolches und der Verabschiedung von Thurazz verlassen wir das Dungeon, ohne Ingram noch gefunden zu haben. Bevor man die nächste Etappe Tjalmar erreicht, besucht man die Stadt Tiefhufen auf der Suche nach Sternenschweif.

Tiefhufen

Im Norden der Stadt treffen wir auf Hensger, der nur auf Empfehlung Informationen preisgibt. Auf der Suche nach der Person, die uns diese Empfehlung verschafft, kehrt man in die Taverne »Heile Welt« ein.



Nach mehreren Gesprächen und Tischwechseln treffen Sie auf Jander, der etwas über Sternenschweif erzählt und an Hensger verweist.

Mit dieser Referenz ausgestattet, reden wir erneut mit Hensger. Wir bitten ihn um Hilfe bei der Suche nach Sternenschweif und verabreden uns mit ihm bei Sonnenaufgang. Zum vereinbarten Zeitpunkt sucht man ihn erneut auf, woraufhin er Sie zu einem Keller führt, den Sie ohne zu zögern betreten. Leider folgt er uns nicht, sondern schließt uns ein. Sie befinden sich nun im unterirdischen Phex-Tempel von Tiefhuus.

Phex-Tempel

Dem Kellerraum entkommen wir durch eine Geheimwand, von denen es hier nur so wimmelt! In einer Truhe (links) entdecken Sie eine Axt – leider nicht Sternenschweif. In einem anderen Raum findet man in einer Truhe (rechts) Phex-Helm und Phex-Schild, doch beim Verlassen des Raumes versperrt ein Poltergeist den Weg. Diesen schickt Ihr Magier mit dem Spruch »Geister austreiben!« in seine Dimension zurück. Westlich dieses Raumes stößt man auf eine Steintafel, die mit der richtigen Antwort »(Nacht!)« eine Geheimtür öffnet.

Betreten wir diesen neuen Gang, ist die zweite Tafel zu sehen, bei der wir die drei Karten mit dem Fuchssymbol umdrehen müssen. Dies öffnet uns eine weitere Tür. Bei einem Kampf im Norden fällt Ihnen ein blauer Schlüssel in die Hände. Weiter im Osten entdecken wir ein Rezept. Als wir es aufheben, schließt sich der Raum nach Westen, und eine Nische, in der sich ein weiteres Rezept befindet, öffnet sich im Süden. Nehmen wir auch dieses mit, ist der Weg nach Westen wieder frei.

Was wir nun noch entdecken, ist eine Opferschale im Osten, in die wir ein bißchen Zoster legen (den stehen wir aus der Schale, werden wir nach Südosten teleportiert, von wo wir uns den Weg mühsam zurück bahnen müssen). Die großzügige Spende bewirkt, daß sich eine weitere Geheimtür öffnet. Sie verlassen das Dungeon durch diese Tür. Ganz im Nordosten treffen Sie auf Hansger und Begleitung. Man erfährt, daß die Suche nach Sternenschweif sinnlos und nichts weiter als ein Scherz war. Nachdem auch dies keinen Erfolg gebracht hat, verlassen wir das Dungeon und widmen uns dem letzten Hinweis: Ingramosch in Tjalmar.

Tjalmar

In Tjalmar besuchen wir die Taverne »Roter Lotus«, wo wir erfahren, daß Ingramosch in einem Haus im Westen der Stadt wohnte. Im Rohja-Tempel findet man heraus, daß Ingramosch in der Stadt war und lange nicht gesehen wurde. Stellen wir uns vor Ingramoschs Haus, hängt der Salamanderstein an zu glücken. Ein Zwerg, aber

nicht Ingramosch, verwehrt den Eintritt, den wir uns erkämpfen müssen.

Gewölbe Level 1

Im Haus finden Sie einen Zettel (2 links, 4 rechts, 4 links). Laufen wir vom Eingang aus gesehen gegen den zweiten Wandabschnitt auf der linken Seite, ist ein mahlendes Geräusch zu hören. Zum Eingang zurück und dieses Mal den vierten Wandabschnitt rechts touchieren, und Sie vernehmen das gleiche Geräusch noch einmal. Nachdem wir vom Eingang aus gesehen auch den vierten Wandabschnitt, diesmal wieder links herum abgezählt, berühren, öffnet sich ein Durchgang nach Westen. Betritt man den Raum mit dem Baum weiter westlich, schließt sich die Tür. Nach Untersuchung des Baums durch einen unserer Leute findet dieser einen Schlüssel und vergiftet sich an der Pflanze. Nach vollendeter Giftheilung untersucht man den Mechanismus zwei Schritte westlich des Baumes.

Wir teilen die Gruppe auf und begeben uns alle bis auf einen zur verschlossenen Eingangstür. Der eine, der zurückbleiben muß, zieht den Hebel am Mechanismus. Daraufhin schiebt der Rest von uns das verschlossene Gitter hoch, und wir sind frei. Sie ziehen gemeinsam durch das Gewölbe nach Nordwesten und entdecken ein paar nützliche Gegenstände (oben). Weiter südlich stößt man auf eine »Kriegerin am Stiel«. Um sie aus ihrem Mantel aus Eis zu befreien, spricht der Magier in gebührendem Abstand den Schmelz-Zauber. Das Eis zerspringt, die Maid ist frei, einen Schlüssel für uns hat sie dabei. Wir bieten ihr selbstverständlich einen Platz in unserer Gruppe an. Weiter östlich öffnen wir mit den beiden Schlüsseln zuerst die Tür und dann die Truhe, um uns um einige mächtige Gegenstände zu bereichern, die auf einen »heißen« Endkampf schließen lassen.

Die Stutze, die Sie im Osten finden können, packen Sie auch noch ein, und anschließend suchen Sie sich tatendurstig einen Weg nach unten. Die Treppe, die wir finden, verschafft uns mehr Kopfschmerzen als Freude, da sie uns nicht nach unten führt, sondern uns einzeln in dem ganzen Level verstreut. Nach aufmerksamen Suchen stößt man weiter nördlich eine Illusionswand auf. Über die dahinterliegende Treppe gelangen wir endlich nach unten.

Gewölbe Level 2

In diesem Gewölbe nehmen wir uns einen Schrank im Norden intensiv (dreimal) vor, woraufhin ein Schlüssel auftaucht (für Schlüsselwand). Am anderen Ende des Gewölbes ergattern wir noch einige Heiltränke und daneben ein Rezept auf dem Tisch. Nach langer Suche ist nur noch der Balzengang ein Geheimnis.



Sie schicken Ihren Magier alleine und bestmöglich geschützt durch den Gang mit den Bolzen. Am anderen Ende angelangt, teleportiert dieser sich zum Rest der Gruppe zurück und wir können uns nun gemeinsam auf das östlichste Feld des Ganges teleportieren. Durch die Illusionswand hindurch betritt man einen großen Raum, in dem Truhen mit ausreichend Heiltränken und Geld zu finden sind. Mit dem Schlüssel öffnen Sie die Wand im Osten und erhalten nach vier Kämpfen im dahinterliegenden Gängelabyrinth vier Teile eines Amuletts (oben). Man stellt fest, daß es dort auch Felder gibt, die bei Überschreitung einzelne Amulett-Teile wieder verschwinden lassen. Vorsichtig nähern wir uns mit allen vier Amulett-Teilen einer Wand im Südosten (Amulettwand), mit deren Hilfe sich diese Wand durchschreiten läßt. Wagemutig betreten wir die Treppe nach unten.

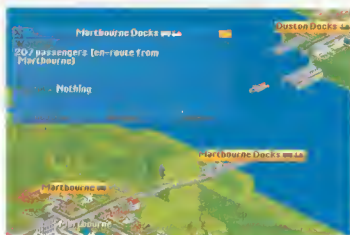
Tempel des Namenlosen

Kaum unten angelangt, erscheint eine mächtige Gestalt, die sich mit unserem Salamanderstein aus dem Staub macht. Nach einem Kampf weiter westlich fällt uns ein Dokument in die Hände, mit dessen Hilfe und der Tafel wir das Zahlenschloß an der Osttür knacken können (Abzählen der Buchstaben des Wortes »Kult« an der Tafel führt zur Kombination 1945). Die Tür öffnet sich. Man bohrt sich mühsam einen Weg durch das Teleporterlabyrinth, bis wir den Raum mit den Säulen im Westen erreichen.

Die Antwort auf die Frage der Säule lautet »Arkandor« (die Silben stehen auf den übrigen Säulen im Raum). Ihnen wird der Weg nach Süden freigegeben, wo Sie in einem Geheimfach einen Helm und die Drachenkluwe, mit der Sie das Drachentor öffnen können, finden. Wir bereiten uns sorgsam auf den großen Kampf vor und rüsten uns mit allem, was wir haben. In dem Raum hinter dem Tor findet man den versteckten Ingramosch, den wir durch den Sieg über den Drachen befreien. Sie erhalten von Arkandar den Salamanderstein zurück (im Spiel nicht extra erwähnt) und verlassen den Tempel durch den nun offenen Weg im Norden.

Damit ist das Spiel erfolgreich beendet: Der Salamanderstein besiegelt den Frieden zwischen Zwergen und Elfen! (fs)

KLEIN & FEIN



Zu große Entfernungen sind bei Transport Tycoon kein Problem mehr

Transport Tycoon

Haben Sie bei »Transport Tycoon« Probleme mit Schiffstransporten, weil Dock 1 und Dock 2 zu weit auseinander liegen? Nervt die wenig erfreuliche Meldung »Kann keinen neuen Auftrag einfügen ... zu weit entfernt vom vorigen Bestimmungsart«? Unser Leser Oliver Brunner aus Graz hat die Lösung gefunden. Fügen Sie ein weiteres Dock ungefähr in der Mitte der zu großen Entfernung ein. Im Auftragsfenster vergibt man mit der Leiste »Fahrt nach« den neuen Auftrag von Dock 1 über Dock 3 nach Dock 2. Dann löscht man Dock 3 wieder und auf einmal ist die Entfernung nicht mehr zu weit. Sollte die Distanz dennoch zu groß sein, fügt man einfach noch mehr neue Docks ein.

Quarantine

Van Norbert Faulhaber aus Neuhausen stammen folgende Tipps und Paßwörter zu »Quarantine«. Falls Sie den Auftrag erhalten, ein Fahrzeug zu eliminieren, diesen aber nicht schaffen, laden Sie noch einmal einen Spielstand vor diesem Auftrag. Halten Sie sich dann gleich im Zielgebiet auf, in dem die Mission ausgeführt werden soll, und schon ist der Gegner viel näher. Den Schwager vom Schwebe-Boy erledigt man mit dem Backstabber, für Schwebe-Boy selbst genügen deftige Salven mit Punisher und Standard-MG.

QUARANTINE-PASSWÖRTER

Level	Code
Kern-Park	98645782
Alf-Kema	89962254
Projektgebiet	54185654
Hafen	92146125
Ausgang	33289642

Pacific Strike

Das Versenken gegnerischer Flugzeugträger in »Pacific Strike« ist nicht nur wegen der lästigen japanischen

Kampfflugzeuge schwer, sondern auch durch die beschränkte Zahl an Torpedos. Abhilfe schafft der Tip von Fabian Goaz, einfach auf den Flugzeugträgern zu landen. Sie fliegen ziemlich schnell und mit ausgefahrenem Fahrwerk, setzen möglichst am Anfang der Landefläche auf und drücken dann das Flugzeug wieder nach unten, sobald es hochspringt. Nach zwei bis drei Aussetzern

säuft der Patz langsam ab und man muß schnellstens wieder in die Luft kommen. Die eingesparten Torpedos verwenden Sie für die Zerstörer.

Blockhawk

Das einfachste aller Actionspiele ist Interplays »Blockhawk« nicht gerade. Da kommen die Levelcodes von Patrick Werner aus Bietenheim gerade recht.

BLACKHAWK-CODES

Level	Code	Level	Code
1	FBWC	9	GSGB
2	QP7R	10	BMH3
3	WJTV	11	Y4DJ
4	RRYB	12	HCKD
5	ZS9P	13	NRLF
6	XJSN	14	J6BZ
7	CGDM	15	MXJG
8	TJTF	16	K3CH

Mystic Towers

Wer bei Apogees »Mystic Towers« dem alten Adelsgeschlecht der Baldrics unter die Arme greifen will, gibt nach dem Spielstart »baldric« ein. Ralf Rosenberg aus Hamburg hat herausgefunden, daß daraufhin mit »Shift+L« der Schummelmodus aktiviert wird. Mit »Shift+W« erhält man 30 Exemplare aller verfügbaren Waffen und Hilfsmittel. »Shift+K« versorgt den Spieler mit allen Schlüsseln. Zehn Münzen sind der Lohn für das Drücken von »Shift+C« und »Shift+H« bringt so unenbehrliche Werte wie Lebensenergie, Wosser sowie Nahrung wieder auf die Höhe. (fs)

Civilization + Colonization

Florian Rabens aus Halzkirchen hat herausgefunden, daß man bei »Civilization« und »Colonization« mit einer Siedler/Pioniereinheit Straßen auf dem Wasser bauen kann. Man setzt die Einheit auf ein Schiff, bewegt dieses auf Wasser neben einer Stadt und aktiviert die Einheit wieder. Drücken Sie »R« und schon ist die Straße auf dem Wasser. Bei Civilization erhält ein Fischer auf diesem Feld mehr Handelspunkte, in Colonization verbrauchen die Schiffe nur ein Drittel Bewegungspunkte bei Wasserstraßen.

Folgender Trick funktioniert nur bei Civilization: Eigentlich dauert das Bewässern oder Straßenbauen ziemlich lange, doch wenn man der betreffenden Einheit den Befehl mehrere Male hintereinander in der selben Runde gibt, bis sie die Anweisungen nicht mehr annimmt, geschieht das Bewässern oder Errichten einer Mine innerhalb einer Runde.

Muraslov Grgic aus Bann hat sich mit der unscheinbaren Datei »Names.txt« beschäftigt und herausgefunden, daß man mit Hilfe eines Texteditors das Ladevermögen der Schiffe vergrößert oder Einheiten billiger machen kann. Allerdings beziehen sich diese Änderungen auch auf gegnerische Einheiten; also ist es sinnvoller, militärisch nicht so wichtige Einheiten wie Späher oder Pioniere zu verbessern.

One must fall: 2097

Geld für eine gute Ausrüstung der Roboter in »One must fall: 2097« zu sammeln, ist gar nicht so einfach. Halger Beckmann aus Stode empfiehlt, sich zuerst einmal ganz nach oben zu begeben und den Titelkampf bzw. ein Match gegen einen überlegenen Gegner zu verlieren oder mit der »Escape«-Taste abzusbrechen. Ein Match gegen den nun aktuellen Gegner, den man voraussichtlich locker besiegt, füllt die Kasse wieder. Verlieren Sie öfters absichtlich und nehmen dann die schwächeren Gegner an, haben Sie bald genug Geld für einen richtig schlagkräftigen Blockmonaden. Wenn das zuviel Arbeit ist, der greift auf den Hex-Cheal von Sebastian Schäwel aus Rostock zurück. Verändern Sie mit einem Hex-Editor auf eigene Gefahr (Sicherheitskopie anfertigen!) die dritte Zeile eines beliebigen Spielstands (mit der Endung »chr«) so, wie es unser Bild zeigt. Danach hat Ihr Kämpfer maximale Werte und rund 168 Millionen Dollar stehen zur Verfügung. (fs)

So muß die dritte Zeile eines Spielstands von »One must fall« verändert werden (rate Zahlen)



Wellentische und Beispiele

Ich möchte mir einen Wavetable-Aufsatz zu meiner Sound Blaster 16 kaufen. Allerdings habe ich gehört, daß man mit sa einer Konfiguration nicht digitalisierte Samples und General-MIDI-Sounds gleichzeitig hören kann. (Florian Fischer, Wien)

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:
Tips und Tricks rund um den PC

MIDI irritiert den Interrupt

Muß man unbedingt den IRQ der MIDI-Schnittstelle auf der Soundkarte aktivieren? Da ich bis jetzt Probleme mit dem IRQ hatte, habe ich ihn jetzt erst einmal abgeschaltet; manche Spiele wollen aber einfach nicht ohne. (Tharsten Gruen, per Campuserve)

Sie hören bei dieser Zusammenstellung die Digital-Sounds wie gewohnt, nur die Musik kommt wohlklingend über die Wavetable-Erweiterung, anstatt per dudeligem FM-Sound. MIDI und FM gleichzeitig geht bei Spielen in den seltensten Fällen, da sinnlos, wäre technisch aber machbar. Es gibt allerdings einige Soundkarten, bei denen es nicht möglich ist, gleichzeitig Digital-Sounds und MIDI-Daten aufzunehmen, weil bei der Aufnahme (Sampling) die Soundkarte blockiert wird.

Ein PC sieht rot

Bei manchen Spielen werden bei mir Teile der Spielgrafik farberfälscht oder flackernd dargestellt, wobei die Farbe rot überwiegt. Andere Spiele hingegen funktionieren problemlos. (Karl-Heinz Götz, Nürnberg)

Dieses Phänomen hängt, wie schon oft im Technik-Treff geschludert, meistens damit zusammen, daß der AT-Bus (ISA) des PCs oder der Local Bus zu schnell eingestellt ist. Sorgen Sie dafür, daß der ISA-Bus mit maximal 8 MHz getaktet wird und daß bei einem Local Bus ein »Waitstate« eingeschaltet ist. Das sollte die Rot-Färbungen beheben.

Tortur mit Kloviation

Ich habe eine Sound Blaster 16 und ein MIDI-Keyboard. Ich würde gerne, wie man selbstaufgenommene Samples vom PC über den MIDI-Anschluß abspielen kann. (Dirk Lahmann, Erfurt)

Um dies zu bewerkstelligen, bräuchte die Soundkarte einen zweiten, internen MIDI-Port mit einer Extra-Kanalnummer, der die Daten vom ersten Port empfängt, wie ein externes Gerät. Wenn man über diesen Port dann noch Zugriff auf das PC-RAM hätte, könnte man ein Sample abspielen, was aber mit erheblichem Hardware-Aufwand verbunden wäre. Deswegen haben spezielle Musiker-Soundkarten wie die Creative Labs AWE 32 eigenes RAM eingebaut, mit dem man Samples aufnehmen, vom PC überspielen und per MIDI abrufen kann. Diese Karte hat aber den Nachteil, für Computerspiele weniger gut geeignet zu sein, da es leichte Kompatibilitätsprobleme gibt. Wenn Sie sich zu Ihrer Sound Blaster 16 einen Wavetable-Aufsatz besorgen, können Sie aber General MIDI-Instrumente über Ihr Keyboard ansteuern. Es gibt auch Wavetable-Aufsätze mit Samplespeicher von der Firma Turtle Beach.

Der Interrupt an einer MIDI-Schnittstelle ist eigentlich nur sinnvoll, wenn Sie mit einem MIDI-Keyboard selber einen Song aufnehmen wollen. Dann sagt der Interrupt nämlich dem PC, das neue Bytes vom Keyboard angekommen sind. In der anderen Richtung (der PC sagt der Soundkarte, was sie zu spielen hat) sind Interrupts eigentlich überflüssig. Warum manche Spiele allerdings darauf bestehen, ist uns nicht bekannt. Generell sollte man als »Nur-Spieler« den Interrupt auf der MIDI-Karte abschalten oder auf IRQ 2 setzen, wo er am wenigsten stört. Bietet das Spiel keinen IRQ 2 an, setzt man in der Software IRQ 9 ein (der sich eine Leitung mit der Nummer 2 teilt). Der MPU-Windows-Treiber behandelt ebenfalls IRQ 2 und 9 wie ein und die selbe Leitung.

Wieviel Features verträgt ein Connector?

Ich habe mir sowohl eine Reel Magic wie auch eine Movie Machine Pra gekauft. Beide benötigen den Feature Connector der VGA-Karte. Wie kriege ich beide gleichzeitig in den PC und an die Karte?

Außerdem erwarb ich zwei CD-i-Filme: »Die Nackte Kanone« und »Die Stunde der Patrioten«. Leslie Nielsen lief bestens, doch mein CD-ROM kannte Harrison Ford einfach nicht erkennen. (Benjamin Vogt, per Campuserve)

Leider kann man an einen Feature Connector einer VGA-Karte auch nur eine einzige Zusatzkarte hängen. Sie müssen sich also entscheiden, ob Sie MPEG Playback oder Video-Aufnahmen bevorzugen. Wenn Sie wirklich beides gleichzeitig benötigen, sollten Sie auf Kombi-Karten warten, die alle Bauteile auf einem Board vereinen. So läuft die in dieser Ausgabe

IN EIGENER SACHE

In den letzten Wochen häuften sich bei uns Anfragen nach Tuning-Tips und individuellen CONFIG.SYS-Dateien. Diese Anfragen können wir zur Zeit aus Personalmangel beim besten Willen einfach nicht beantworten – wir bitten um Verständnis.

Insbesondere Fragen der Art »Ich erreiche bei 3DBench nur X, aber Sie haben geschrieben, mein Prozessor kann Y« sind einfach nicht aus der Ferne zu diagnostizieren. In Ihrem PC kann vom RAM über den Chipsatz, vom Bus bis zum Cache alles mögliche an einer Geschwindigkeitsverminderung Schuld sein. Hier kann Ihnen nur ein Techniker weiterhelfen, der Ihrem PC mit Diagnose-Software und Schraubenzieher genauer auf den Chip guckt.

/* Pixelpark Multimedia Produktionsgesellschaft mbH sucht Mitarbeiter */

```
int main ()
{
    int alter;
    char pixelpark [] = "Reuchlinstraße 10-11, 10553 Berlin, z.H.
    Benno Wiedfeld",
    char a [] = "C-Programmierer Dos / Windows",
    char b [] = "für Musik & Entertainment + spannende Games",
    char yourname [] = " ";
```

```
while (c=0, c<10; c++)
{
    if (alter<35 &&& k&k)
        move yourname, pixelpark,
}
```

GALEPORT

Tel. 0 51 44/83 53; Fax: 0 51 44/9 82 75

BTX: Leinborn 4

Verstand für Hard- und Software

Bestellterminale Mo - Fr 9 - 18h

3.5" Disketten/HK/Comp.

Doppelkopf	DA	85,95	Eight Ball deluxe	DA	69,95
Eight Balls on Love	DA	69,95	Kingdoms of Germany	DA	75,95
Lemmings 3	DA	89,00	Little Big Adventure	DA	105,95
Puzzlemania	DA	89,95	Magic Carpet	DA	105,95
Plan Tanager	DA	95,95	Master of Magic	DA	99,95
Reinhardt	DA	79,95	Mexicaname	DA	29,95
Rise of the Robots	DA	79,95	Reinhardt	DA	79,95
Rise of the Robots 3DVA	DA	85,95	System Shock Enh	DA	99,00
Schachwelt Japan	=	55,95	Transport Tycoon	DA	105,95
Sternenschweif TAP	DA	49,95	Under a Kitting Moon	DA	109,95
Transport Tycoon	DA	109,95	US Navy Fighters	=	105,95
Ultimate Body Blows	DA	85,95	Wing Commander 3	DA	119,95
X-Mas Lemmings	DA	49,95	X-Mas Lemmings 94	DA	49,95

dt = Deutsch/Engl. - deutsche Anleitung = englisch

Kostenloser Versand! Bestellungen werden sofort bearbeitet

Paul Leinborn, Reinbornstr. 71a, 82294 Garching

Versandkosten Island + 8, - Nachnahmeversand: 3,- DM, Versandkosten: Ausland + 20,- DM, nur

Vorbestellung! CD-Schick ab 240,- DM Software Bestellung - Partielle nur Island: Internat. vorbehalten

Mühlenstr. 10



Bit Brothers

Wir freuen uns auf Ihre Bestellung unter:
Telefon 0208/888612
Telefax 0208/888712
BTX: Zimmermann CD-ROM#

46047 Oberhausen



Ein BIT MEHR... Spiele

Aces of the Deep	DV	84,95
Bioforce	DV	84,95
Colonization	DV	89,95
Crashout Shock	DV	89,95
Cyberia	DA	99,95
Die Höllewelt-Sage	DV	89,95
Doom 2	DA	79,95
Dragon Lore	DV	79,95
DSA - Sternenschweif	DV	79,95
Eratosthenes	DA	89,95
Infantry	DV	99,95
King's Quest 7	DV	89,95

Natürlich haben wir auch fast alle anderen Programme zu absolut günstigen Preisen!!!
Hell
CD-ROM DV
84,95

Wings of Glory
CD-ROM DV
79,95

Kyandia 3	DV	84,95
Lemmings 3	DA	69,95
Little Big Adventure	DV	89,95
Magic Carpet	DV	89,95
NASCAR Racing	DV	89,95
Quantum	DV	79,95
System Shock 2	DA	84,95
Transport Tycoon	DV	89,95
Under a Killing Moon	DA	99,95
US Navy Fighters	DV	89,95
Warcraft	DA	79,95
Wing Commander 3	DV	89,95

EROTIK

Sie interessieren sich für gute Erotik-CD's, haben aber Angst ihr Geld für minderwertige Ware auszugeben? Dann empfehlen wir Ihnen unsere Adult-Sampler "A Taste of Erotica" "Virtual Vibrations" "Vivid Sampler" Jeder dieser Sampler enthält viele Dancescenes mit bekannten Erotik-CD's aus unsrer Programmreihe. Und das zum Preis von nur je DM 19,95 oder alle zusammen für je DM 49,95

Errotik-CD's mit gegen Altersschranke (Ausschlusskategorie)		
Night Watch 1	DV	79,95
intensive Adventure	DV	79,95
Night Watch 2	DV	89,95
Tail 2 des Bestellers	DV	99,95
Ropen & Chais	DV	39,95
der Name sagt alles (Foto)	DV	34,95
Satan	DV	34,95
über 1000 Photos	DV	34,95
SEEDY-ROM Stupack	DA	249,95
6 CDs mit über 20000(!) Photos	DV	99,95
Sexual Fantasy	DV	99,95
über 2000 Bilder und 500 Anims	DV	99,95
Sexy Butt-Adventure	DV	99,95
intensive Top-List	DV	34,95
Sex CD-ROM 1-3	je	34,95
ab 2300 Bilder	DV	99,95
The Dream Machine	DV	99,95
intensive Adventure - Merkfürher	DV	99,95
Tracy, I love You	DV	89,95
Film mit Top-Star Tracy Lords	DV	39,95
X-CX-Scene	DV	39,95
über 1500 Bilder	DV	39,95

Kritik: Lesezeitpunkt! Selbstverständlich sind diese Sampler nur als Probe für Ihre Entscheidung! Bitte nicht in die Falle der Erotik-CD's fallen! Bitte nicht in die Falle der Erotik-CD's fallen!

je DM 19,95
oder alle zusammen für je DM 49,95

Versandkosten: Nachnahme 3,95 DM, Vorkasse (ECS) 5,95 DM, ab 240,- DM Versandkosten von 21,- DM erfolgt die Lieferung. www.bit-brothers.de

Pino's Spieleparadies Softwareversand

Top Preise Top Preise

Erotic CD-ROM Altersschwabe

Carol Lynn Vol. 3 (Erotik Clips)	39,-
Carol Lynn Vol. 2 (Erotik ab 1. dines)	39,-
Carol Lynn Vol. 1 (Erotik ab 1. dines)	39,-
Carol Lynn Vol. 4 (Erotik ab 1. dines)	39,-
Carol Lynn Vol. 5 (Erotik ab 1. dines)	39,-
Carol Lynn Vol. 6 (Erotik ab 1. dines)	39,-
Carol Lynn Vol. 7 (Erotik ab 1. dines)	39,-
Carol Lynn Vol. 8 (Erotik ab 1. dines)	39,-
Carol Lynn Vol. 9 (Erotik ab 1. dines)	39,-
Carol Lynn Vol. 10 (Erotik ab 1. dines)	39,-

3.5-Diskette PC

Aladdin	DA	69,95
Die Stiefel	DA	74,95
King King	DA	69,95
Rise of Robots	DV	75,95

CD-ROM/Schick PC

Aces of the Deep	DV	89,95
Alone in the Dark 1	DA	89,95
Doom 2	DA	82,95
Doom 3	DA	82,95
Doom 4	DA	82,95
Doom 5	DA	82,95
Doom 6	DA	82,95
Doom 7	DA	82,95
Doom 8	DA	82,95
Doom 9	DA	82,95
Doom 10	DA	82,95

CD-ROM/Schick PC

Aladdin	DA	69,95
Die Stiefel	DA	74,95
King King	DA	69,95
Rise of Robots	DV	75,95

CD-ROM/Schick PC

Aladdin	DA	69,95
Die Stiefel	DA	74,95
King King	DA	69,95
Rise of Robots	DV	75,95

CD-ROM/Schick PC

Aladdin	DA	69,95
Die Stiefel	DA	74,95
King King	DA	69,95
Rise of Robots	DV	75,95

CD-ROM/Schick PC

Aladdin	DA	69,95
Die Stiefel	DA	74,95
King King	DA	69,95
Rise of Robots	DV	75,95

CD-ROM/Schick PC

Aladdin	DA	69,95
Die Stiefel	DA	74,95
King King	DA	69,95
Rise of Robots	DV	75,95

CD-ROM/Schick PC

Aladdin	DA	69,95
Die Stiefel	DA	74,95
King King	DA	69,95
Rise of Robots	DV	75,95

CD-ROM/Schick PC

Aladdin	DA	69,95
Die Stiefel	DA	74,95
King King	DA	69,95
Rise of Robots	DV	75,95

Game It!

07569/92020

3,5" CD

Aces of the Deep	79,90	85,90
Bioforce	84,90	
Colonization	94,90	89,90
Magic Carpet	84,90	
Master of Magic	82,90	
Necropolis	84,90	
Novastorm	69,90	69,90
Panzer General	63,90	63,90
Rise of the Robots	66,90	73,90
Sternenschweif	66,90	66,90
System Shock	67,90	75,90
Transport Tycoon	89,90	89,90
US Navy Fighters	84,90	
Virtuose	78,90	
Wing Commander 3	94,90	

Weitere Titel Preise erfragen! - Nachnahmeversand: DM 9,50 - NN-Gebühr: ab 250,- für Preise und Stand 9/25-4 - Tagespreise erfragen, wir geben Preiserhöhungen sofort weiter!

Game It!

Kreuzthal • 87474 Buchenberg
07569/92020 • FAX 92022

Von-Hodenberg-Straße 4
28865 Lilienthal, Tel: 04298 / 5766

Vorkasse = DM 6,50 (GG-Schick), Nachnahme
zahlung: DM 9,90 DM 3,00 für Zahlkarte
Ab DM 200 - Versandkosten! !!
Internat. vorbehalten!

Weitere Spiele auf Anfrage !!

TECHNIK TREFF

Sie sagen, wir mitworten
Tipp und Tricks rund um den PC

be getestete Kelvin MPEG (VGA + MPEG) zusammen mit einem Videograbber. Mit der Showtime Plus von Spea ist sogar eine Karte lieferbar, die VGA und MPEG und Videograb gleichzeitig beherrscht.

Einige der auf Video-CD lieferbaren Filme sind nur auf einem CD-i abspielbar. Erkennen kann man diese an einem eindeutigen bunten CD-i-Aufkleber und dem Satz »Digital Video on CD-i«. Nur die allerersten Filme sind in diesem Format gespeichert worden; nach einer Handvoll Scheiben wurde auf das »White Book«-Format umgestellt, welches auch die meisten CD-ROM-Laufwerke verstehen. Angeblich sollen die Problemfilme, darunter auch »Top Gun«, im Laufe des Jahres 1995 in kompatiblen Versionen erscheinen.

L ecker nur mit Stecker

Nachdem mich Euer Wavetable-Test derart begeistert hat, habe ich mir ein solches Board für meine Sound Galaxy 16 Pra besorgt, aber kein Spiel erkennt den Roland-Täner. Ich fürchte, der von Euch erwähnte MPU-401-Part fehlt. Wie kann ich diesen nachrüsten? (Frank Egner, Stuttgart)

Wenn auf der Soundkarte dieser Hardware-Part fehlt, ist jede WaveTable-Aufrüstung schlicht und einfach nutzlos. Beim Kauf einer Soundkarte sollten Sie deswegen immer auf vollere »MPU-401-Hardware« bestehen. Emulationen, Treiber und andere Krückenlösungen sorgen bei immer mehr Spielen für düstere Stille.

Als letzte Rettung bastelt Orchid immer noch am Projekt »WaveCaddy«, ein extra MPU-Part, der in einen eigenen Slot gesteckt werden muß. Preis und Verfügbarkeit stehen noch nicht fest.

Wie mache ich das Tuning rückgängig?

Mein 486 DX2/66 steigt bei vielen Programmen mit DOS-Extender aus. Darüber haben Sie ja schon oft berichtet, mit dem Vermerk, der Rechner sei zu schnell »getunt«. Da die Anleitung für mein Mainboard allerdings sehr dürftig ist, hilft mir diese Angabe wenig weiter. Wie kriege ich das BIOS-Setup denn auf vernünftige Werte herunter?

(Thomas Bittel, Frensdarf)

Ganz einfach: Fast jedes BIOS-Setup hat die beiden Menüpunkte »Install Power-On Defaults« und »Install BIOS Defaults«; bei manchen BIOS-Typen heißen sie vielleicht etwas anders, aber ähnlich klingende Menüpunkte sollte es in jedem Fall geben.

Die »Power On Defaults« sind dabei die langsamste Lösung. Hier wird der PC in einen »vorsichtigen« Modus geschaltet. Beim Einschalten befindet sich der PC in dieser Betriebsart; dann wird vom BIOS geprüft, um

welchen Rechner es sich handelt und aus einer internen Tabelle der für diesen Rechner typ beste »BIOS Default«-Wert ermittelt. Wenn allerdings eigene Werte im Setup eingetragen wurden, überspringt der Rechner diese Schritte, Aktivieren Sie die »Power On Defaults«, wird der PC wahrscheinlich sehr langsam. Starten Sie Ihr Problemspiel trotzdem. Stürzt es immer noch ab, ist wahrscheinlich ein RAM kaputt oder es gibt ein sehr schweres Kompatibilitätsproblem. Klappt das, probieren Sie die »BIOS Defaults«. Diese sollten, wenn der Hersteller des Boards vernünftig gearbeitet hat, die höchste Geschwindigkeit einstellen, bei der der PC fehlerfrei arbeitet.

Und sie ruckeln immer noch...

Ich habe mich an alle Eure Tips aus Ausgabe 1/95 gehalten, aber die Videos von Eurer CD ruckeln immer noch. Was nun? (- Diverse Leser -)



Immer wieder Video: Drei neue Tips zum Beschleunigen von ruckeligen Clips.

Hier ein paar neue Updates zum Videoproblem:

a) Besitzer von »Sound Blaster Pro«-Karten sollen unbedingt bei Creative auf einen neuen Treiber drängen. Der zu Redaktionschluss

aktuelle Treiber wird mit Stereo-Videos einfach nicht fertig. Notlösung: Einen alten Sound Blaster (ohne Pro!)-Treiber installieren und in Mono zuhören. Dann ruckelt's nach Aus sagen mehrerer Leser nicht.

b) Manche Soundkarten können im Windows-Treiber auf zwei verschiedene Digital-Modi eingestellt werden, beispielsweise die Terratec-Madelle. Die beiden Modi heißen »Demand Mode« und »Single Byte Mode«. Wenn einer der beiden keine befriedigenden Ergebnisse bringt (von Motherboard zu Motherboard unterschiedlich) sollte man mal den anderen Modus ausprobieren.

c) Wenn lediglich im »Test Player« unserer CDs die Videos ruckeln, liegt das nach neuesten Erkenntnissen an einem Bug im Grafikkartentreiber, der Videos auf ungeraden Bildschirmpositionen einfach nicht korrekt zentriert. Abhilfe schafft wahrscheinlich der Original-Microsoft SVGA-Treiber, den es entweder bei Microsoft gibt oder in den neuen Windows-Versionen (3.11) schon mitgeliefert wird. Wir versuchen in der Zwischenzeit, unseren Testplayer um diesen Bug herum zu lotsen. Die Videos liegen im Verzeichnis »Testplay/Data« und können beispielsweise mit dem Media Player von Windows betrachtet werden. (mk/bs)

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns! Wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.

DMV VERLAG
REDAKTION PC PLAYER
»TECHNIK TREFF«
GRUBER STR. 46A
85586 POING

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können. Bitte senden Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückumschläge mit.



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer äußern?

Unsere Briefecke ist das richtige Forum: Schreiben Sie bitte an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46 o, 85586 Poing.

Das Leben ist klebenswert

Zuerst einmal ein großes Lob für die PC Player plus; die Kombination von Videos und Demos ist total gut. Außerdem möchte ich Euch zum Datenplayer gratulieren. Allerdings sollte man sich seine Auswahlliste in der Tabelle auch ausdrucken können, damit man mit einem persönlichen Einkaufszettel in die Computertäden gehen kann. Für die Previews (auf der CD) hätte ich einige Verbesserungsvorschläge: Ihr solltet wirklich nur die selbstlaufenden Demos zu den Previews stecken. Die GIF-Bilder sind meiner Meinung nach unnötig, da man sich von diesen Grafiken noch gar kein Bild vom eigentlichen Spiel machen kann.

Übrigens ist der Klebstoff für die CD-Hülle noch nicht safter geworden! Ich habe mir bei wirklich vorsichtigen Versuchen, die CD abzutrennen, das ganze Cover ruiniert.

(Philipp Ilsemann, München)

Der Datenplayer wird ständig verfeinert und aktualisiert; Anregungen von Seiten der Leserschaft leiten wir gerne an unseren Programmier-Wizard Tani Schwaiger weiter. Bildersammlungen bei den Previews sind als nette Füller gedacht; solange es keine »anständigen« Demos zu einzelnen Titeln gibt, kann man sich zumindest einen ersten Eindruck von der Grafik machen.

Das CD-Hüllendrama ist uns ernsthaft peinlich. Bei Ausgabe 11/94 war der Klebstoff a.k., doch bei der 12 wieder mit verschärftem Haftgrad versehen – keiner weiß, warum. Wir haben unsere geniale Herstellungsleitung auf diesen Schlunz hingewiesen und geloben regelmäßige Verwendung eines weniger hartnäckigen Klebers.

Brutzel, Knister, Zisch

Ich wünsche mir ein bißchen mehr Hardware-, Elektronik- und Programmierinfos zum Thema PC; z.B. Wie arbeitet der Joystickpart am PC? Wie arbeiten PC-Controllerkarten? Gibt es Bastelmöglichkeiten, die Com-Port-Zuordnung oder IRQs zu ändern? Ich könnte mir vorstellen, daß es eine beträchtliche Anzahl Elektronik-interessierter Leser gibt, die wie ich, nicht die Zeit haben, sich in dicke Wälzer über die Innereien eines PCs einzuarbeiten. Die Materie ist nun mal ein wenig kom-

plizierter geworden. Als Ausgleich könntet Ihr mittelmäßige und schlechte Spiele auf etwas weniger Raum abhandeln.

P.S.: Sind die Telefonnummern in Poing wirklich schon dreistellig? Mein Schwippschwager behauptet das nämlich, aber ich glaube, der Schlingel will mich nur auf den Arm nehmen.

(Thomas Schermutzki, Berlin)

Wir werden »Keine Panik« und andere Hardware-Rubriken sicherlich pflegen, aber basteln um des Bastelns willen soll nicht überhand nehmen. Klar läßt sich irgendwie die Port-Zuordnung ändern – aber wieviel Prozent unserer Leser hätten davon einen praktischen Nutzen? Unser neuer Redakteur Michael Kim wird jedenfalls in seiner Eigenschaft als Hobby-bastler dafür sorgen, daß die Technik in PC Player nicht zu kurz kommt.

Nun zu den wirklich ernsthaften Themen: In Poing wurden sogar schon fünfstellig (!) Telefonnummern gesichtet. Der DMV-Verlag in seiner ganzen Größe und Pracht hat aufgrund seiner Durchwahl-Vielfalt hingegen eine dreistellige Zentralnummer – die Standleitung zum Bürgermeister wird gerade gebuddelt.

Anstoß zur Hattnick-Debatte

Letzten September bekam ich das seit Monaten angekündigte und bestellte Spiel »Bundesliga Manager Hattnick« zugesandt. Schnell stellte ich folgendes fest: extrem schlechte Grafik, unübersichtliche Tabellen, drei lächerliche und unverständliche Handbücher mit viel zu knappen Erklärungen, jede Menge Programmfehler und entgegen den Werbeversprechungen kaum korrekte Spielernamen.

Während des Spielens nerven diverse Programmfehler. Der Kader wird je nach Taktik, Aufstellung oder Verletzung eines Spielers immer wieder umsortiert. Wahrscheinlich werden dabei nicht in jedem Fall alle internen Zeiger korrekt gesetzt. So geschieht es regelmäßig, daß Verträge und/oder Versicherungen eines Spielers plötzlich bei einem anderen Spieler auftauchen. Die wirkliche Enttäuschung ist aber Euer Test. Zwar sind im Text durchaus einige vorsichtige kritische Anmerkungen, aber so richtig getraut habt Ihr Euch wohl nicht. Eine Punktzahl von 75 bezeichne ich für diesen Müll als ungeheuer wohlwollend, die Hälfte davon wäre nachgefragt.

(Michael Goedecke, Walle)



Viel Ärger mit »Bundesliga Manager Hattnick«

Programmierfehler konnten bei der Gesamtwertung leider nicht berücksichtigt werden, da ein Großteil der Bugs erst nach einer Weile auftritt. Im Rahmen der Zeit, die wie für den Testbericht zur Verfügung hatten, war das einfach nicht drin. Und das Spiel an sich ist ja nicht sooo schlecht. Diverse technische und inhaltliche Mängel haben wir durchaus registriert, deshalb liegt die Gesamtwertung deutlich unter der für »Anstoß« von Ascon. Just an diesem Aspekt stört sich der nächste Leser.



Programmiert auf schlechten Kopierschutz

Bei der Bewertung des »BMH« hat Ihr nach meiner Auffassung das Spiel mit 75 Punkten im Vergleich zu »Anstoss« mit 86 Punkten zu schlecht eingestuft. In etwa 82 Punkte hätten es schon sein dürfen, denn auch bei Anstoss ist nicht alles Gold, was glänzt.

Was ich bei Eurem BMH-Test vermisst habe, ist eine Stellungnahme über die nicht mehr zumutbare Paßwortabfrage, die auf jeden Fall zu einer Abwertung führen muß. Der verehrte Kunde darf z.B. auf Seite 62 die am unteren Blatttrand befindlichen Bölle zählen und ab dem 6. Ball die entsprechenden Farben zuordnen. Hat er genau gezählt, kann er nach der Frage »Sind Sie sicher?« weiterspielen. Hat er allerdings nicht die richtigen Farben zugeordnet, wird er trotzdem gefragt, ob er sicher ist, und kann ohne weitere Warnung weitermachen. Irgendwann wird ihm auffallen, daß seine Mannschaft keine einzige Tarnchance mehr hat. Sallie, wie es mir passiert ist, die Auto-Save-Funktion auf 1 stehen (manatliche Sicherung), so ist die Fehleingabe gleich mitgespeichert und das Spiel quasi zu Ende. Eine solche Paßwortabfrage ist Software 2000 unwürdig, denn wie steht es auf dem Handbuch: »Programmiert auf gute Unterhaltung«.

(Bernd Grunenberg, Langenfeld)

Wa er recht hat, hat er recht: Die in unserem Test gänzerhaft als »erträglich« eingestufte Handbuchabfrage hat eigentlich ein »extra-nervig« verdient. Den Unterhaltungswert solcher undurchsichtigen Gruselabfragen wird Software 2000 mit seinem Slogan sicher nicht meinen.

Rechenexempel

Die PC Player kostet ja jetzt 7 DM. Ich finde, der Preis ist auch gerechtfertigt (Umfang, Qualität, etc.). Aber eure Begründung für den Preisanstieg entspricht ja wohl nicht ganz der Wahrheit. Es ist klar, daß die Produktion einer Zeitschrift immer teurer wird (wie alles andere auch). Deshalb ist die Preiserhöhung ja auch a.k. Aber der Haken an der Sache ist, daß Ihr mit der Preiserhöhung auch den Umfang (von ca. 140 auf 150 Seiten) erhöht habt. Ist die Preiserhöhung also auf den gestiegenen Umfang der PC Player zurückzuführen oder auf die allgemeine Preissteigerung?

Um beim Heft der PC Player (Plus) zu bleiben: Die Themen der CD Player sollten ja eigentlich Bestandteil der PC Player werden. Doch in Ausgabe 11/94 ist kaum etwas von CD-ROM zu sehen. Ihr solltet mehr CD-Anwendungen testen (wie »MS Dinosaurier«, etc.).

(Stefan Kainz, Barterode)

Die Preiserhöhung lag an allgemeinen Kostensteigerungen in Bereichen wie Papier, Lithographie, Schakalade für den Geschäftsführer, etc. Die dicken Umfänge der letzten Manate waren dank der vielen Anzeigen möglich. Wer also über die wachsende Werbung in PC Player grummeln will, rechne erst einmal nach: Die Anzahl der redaktionellen Seiten ist

nämlich auch gestiegen.

Sowohl bei den Spiele- als auch den Software-Tests von PC Player spielt sich in letzter Zeit fast alles auf CD-ROM ab. Wenn's mal einen Durchhänger-Manat gibt, liegt das an den Veröffentlichungen der Firmen. Die CD-Thematik werden wir sicherlich nicht vernachlässigen; das gilt auch für den Hardware-Bereich.

DIE E-MAIL-ECKE

Über Internet oder CompuServe rauschen auch »elektronische Leserbriefe« Richtung PC Player. Wer uns per E-Mail kontaktieren will, wende sich an die CIS-Adresse 71333,2206.

Macht weiter so, denkt aber auch an den Kunden/Spieler. Der Reifall mit Outpost (von Euch in Previews in den Himmel gelobt und dann beim Test – mit vollem Recht – in die Hölle verdammt) sollte nicht nur dem Hersteller Sierra, sondern auch der Redaktion zu denken geben. Marketing und Verkaufsprämiation sind wichtige Instrumente eines Unternehmens, aber mit Wahrheit und korrekter Information haben sie oft nur am Rande zu tun.

Am Schluß noch ein Lob: Die Beurteilungen und Bewertungen der Spiele ist in Ordnung und trifft oft meine eigenen, wie z.B. bei System Shock. Dankbar wäre ich, wenn Ihr beizeiten etwaige erweiterte Versionen erwähnen könntet. So kommt System Shock jetzt auf CD in erweiterter Form und zumindest ich hätte dann mit dem Kauf gewartet. Schön wäre auch, wenn es bei Euch zu lesen wäre, wie und ab wann Upgrades zu erhalten sind.

(Werner Senfr,
CIS 100103,2140)

Zu eurem Testbericht über dem Bundesligi-Manager Hattrick möchte ich gerne noch ein paar Details hinzufügen. Üblicherweise warte ich erst mal den Test im PC Player ab, bevor ich mich zum Kauf eines Spiels entscheide, und liege damit eigentlich immer richtig; dazu erstmal meinen Glückwunsch.

Im Fall des BMH hat Ihr mit eurer Bewertung aber leider in die Toilette gegriffen. Dieses Spiel ist eindeutig überbe-

wertet worden! Ich habe den Eindruck, daß hier eine unausgereifte Beta-Version unter Volk geworfen wurde. Zu eurer Entlastung will ich anmerken, daß die markantesten Fehler erst nach einer ganzen Weile auffällig werden.

Der größte Hommer: Das Programm kann nicht rechnen! Beispiel: Partie Werder Bremen – FC Kaiserslautern 2:2, bei Bremen wird unentschieden gewertet, beim FCK Sieg. Das kann doch wohl nicht wahr sein!

Eigentlich kann dieses Programm langfristig motivieren, besonders, wenn man zu zweit spielt. Aber wenn dann die ganze Arbeit aufgrund unverständlicher Rechenfehler für die Katz ist...

(Frank Heidrich,
CIS 100343,2420)

Warum druckt Ihr E-Mail-Leserbriefe eigentlich nicht ab? Das habt Ihr früher mal gemacht – oder haben normale Briefe neuerdings irgendwie Vorrang?

Eure CD ist super, ich hab bei der letzten Ausgabe mehr Zeit tatgeschlagen als bei so manchen Profispiel. Der interaktive Test von TIE-Fighter war ja mehr in die Hose, aber der Test von System Shock auf der CD 11/94 war astrein. Danach hatte ich einen wirklich kompetenten Eindruck von dem Spiel, so wie ihn kein geschriebener Test vermitteln kann.

(Axel Lilienblum
@muensb.be.de)

Wir haben den Abdruck von E-Mails ohne böse Absicht etwas vernachlässigt, geloben aber Besserung. Da die meiste Post aber noch auf Papier kommt, veröffentlichen wir deutlich mehr »normale« Leserbriefe.

◆ NOCH MEHR RAM?

Der Wing Commander 3-Schock sitzt tief: Unterhalb von 16 MByte RAM nerven lange Nachladezeiten. Doch ein **Speicher-Upgrade** ist nicht nur tödlich, sondern teuer. Kann ich meine »alten« RAM-Bausteine weiterverwenden? Und wie sag' ich meinem PC eigentlich, daß er jetzt mehr Speicher hat? Diese und andere elementaren Fragen beantwortet die nächste Folge unserer beliebten Sendereihe »Keine Panik«.

◆ NOCH MEHR ROM!

Wer würde es angesichts des neuen, verbesserten Preises wagen, das CD-ROM der nächsten **PC Player plus** zu versäumen? Unter den neuen spielbaren Demos, die wir erwarten, befindet sich z.B. Interplays 3D-Leckerei **Descent**. Und die Dreharbeiten zur neuen Folge unserer »Multimedia-Leserbriefe« laufen schon auf Hochtouren, »Outtakes« inklusive...

◆ BOCK AUF STOCK

Spiel designer Ralph Stock bescherte uns »Mad TV« und »Mad News« – wie verrückt sein neues Polit-Strategiespiel **Caribbean Disaster** ist, klärt unser Test. Außerdem nächsten Monat auf der Kandidatenliste: das Amphibien-Jump-and-Run **Super Frog** und Infogrames' jüngstes Action-Adventure **Alone in the Dark 3**.



Der 3. Teil von Alone in the Dark ist reif fürs Testlabor

PC PLAYER 3/95

► QUADRA, PRAKTISCH, SCHNELL

Kaum haben sich Daublespeed-Laufwerke als Standard etabliert, naht die nächste Upgrade-Falle.

Quadrasspeed-Modelle, lange Zeit unbezahlbarer Luxus, rutschen plötzlich Richtung 500-Mark-Grenze. Sind diese CD-ROMs wirklich doppelt so schnell wie gängige Doublespeed-Laufwerke? Wieviel Tempogewinn gibt's bei Spielen? In der nächsten Ausgabe testen wir preiswerte Quadrasspeed-Vertreter mit speziellen Spiele-Benchmarks, um solche Fragen zu beantworten.



Die nächste Laufwerk-Generation: Superschnelle CD-ROMs werden erschwinglich.

Ab nächsten Monat sporen Sie 3 Mark bei PC Player plus: Die Kombination aus Heft und CD-ROM kostet dann nur noch 16,50 Mark.



► AUFLAGE RAUF, PREIS RUNTER

Wer sagt da, es gäbe keine guten Nachrichten mehr? Aufgrund der erfreulichen Entwicklung von PC Player plus können wir ab nächsten Monat den Preis für unsere Zeitschrift+CD-Kombi senken. Wie kammt's? Nun, zum einen sind die Herstellungskosten bei der CD-ROM-Produktion zurückgegangen, zum anderen verkauft sich die »Plus« nach besser als erwartet. Die dadurch entstehenden Kostenvorteile in der Produktion geben wir gerne an unsere Leser weiter: **Ab Ausgabe 3/95 kostet die PC Player plus nur noch 16,50 Mark; also 3 Mark weniger als bisher.** Das bedeutet natürlich nicht, daß wir bei der Qualität Abstriche machen werden. Ganz im Gegenteil; neben bewährten Rubriken nimmt sich unsere Programmierer-Division auch neue Exklusiv-Beiträge vor. Bei PC Player »normal« ohne CD bleibt preislich alles beim alten: nach wie vor 7 Mark das Stück.

**PC PLAYER
3/95
erscheint am
15. Februar**

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr!
Aufgrund von Terminänderungen bei
den Spieleherstellern kann es zu
kurzfristigen Verschiebungen kommen.

**All dies und viele weitere Spieltests, Tips, News und Features
rund ums PC-Entertainment warten
in vier Wochen auf Sie.**

FINAL

AND THE WINNER IS...

Nach einmal dieses Mariah-Carey-Pulverschnee-Videoclip mit dem armen Rentier und Sie laufen Amak? Verständlich; das Beste am Weihnachtsumrum ist schließlich die Tatsache, daß er nur einmal pro Jahr stattfindet. Und bevor all die schönen Weihnachtskarten aus der Software-Industrie auf der Painger Altpapier-Deponie landen, hat unsere Redaktion noch die witzigsten Motive gekürt.

Teil des Weihnachts-Albums (1995) von Warner Bros.



Die TITIM! ist die Power-PC-Boxer-Maschine und der One Little Big Machine.



Aus der Reihe mit geschickten Bildern und Texten: "Ich bin (ich)" und "Ich bin (ich)" von der Reihe mit geschickten Bildern und Texten.



psycho



Weihnachtskarten-Finish: Der putzige 3-Bilder-Strip von Electronic Arts siegt knapp vor der Psycho-Karte von Code Masters.

Electronic Arts kannte unsere Jury überzeugen, denn die Werbe-Massage wurde geschickt in ein weihnachtliches Mäntelchen aus Selbstironie gepackt; harmonisch abgerundet von witzigen Bildern im 50er-Jahre-Stil. Deshalb gibt's den Oliver-Kneidl-Gedenpreis für Ästhetik und Originalität. Die Karte von Code Masters erntete hingegen die Ehrenplakette für herausragende Thriller-Effekte: »Psycho Christmas« ist doch mal ganz was anderes als der übliche Tannenbaum-Schatter. Natürlich wird auch hier um drei Ecken gewarben: 1995 will uns Code Masters mit dem PC-Flipper »Psycho Pinball« beglücken.

titikis MS-SpieleDose



»Es gibt mich an die wunderbare Superhelden der letzten Jahre in der virtuellen Realität«

DIE ERSTE TOP 10-LISTE

Beherrschendes Thema in der Computerwelt war in den letzten Monaten der Prozessor-Bug von Intel. Nahezu alle bis heute produzierten Pentiums haben einen Fehler im eingebauten Mathematik-Coprozessor: Bei bestimmten Divisionen verhaspelt sich der Rechner um nahezu 0,00001. Mehr seriöse Facts finden Sie im »Bug-Report« dieser Ausgabe. Gänzlich unseriös ist hingegen die nachfolgende Liste mit Intel Top 10-Ausreden zum Pentium-Divisionsfehler.

PLATZ 10: Eigentlich sollten wir den Preis erhöhen, schließlich haben wir umsonst einen Zufallszahlengenerator eingebaut.

PLATZ 9: Versuch mal, DAS hier zu emulieren, Power PC!

PLATZ 8: Wir sind jetzt im Guinness-Buch der Rekorde: Teuerster Briefbeschwerer der Welt.

PLATZ 7: Hauptsache, die High-Score-Berechnung in Tetris ist einwandfrei.

PLATZ 6: He, haben Sie schon mal 3 Millionen winzige Transistoren beim ersten Mal richtig miteinander verbunden?

PLATZ 5: Das ist Teil unserer neuen „Fuzzy Logic“-Produktstrategie.

PLATZ 4: Cyrix und AMD sind jetzt garantiert nicht 100 Prozent kompatibel!

PLATZ 3: Wie, 2 plus 2 ist nicht 3,999999998456?

PLATZ 2: Was denken Sie denn, worum das FLIESKOMMO heißt?

PLATZ 1: Endlich haben Sie eine gute Ausrede bei Fehlern in der Einkommensteuererklärung.

AKADEMISCHE LEMMINGE

Computerspiele sind nur Kinderkram, mit dem sich seriöse Zeitgenossen nicht abgeben? Machen Sie das mal Professor J. McCarthy klar, einem der Gründer des Gebiets der Künstlichen Intelligenz. Thema seiner Vorlesung an der TH Darmstadt im letzten Dezember: Entwicklung eines Computerprogramms, das genug Intelligenz hat, um »Lemmings« zu spielen! Weiter so, Prof...

Einladung zu einem Vortrag an der TH Darmstadt im Rahmen des
INFORMATIK-KOLLOQUIUMS

PROF. J. MCCARTHY
Stanford University

Datum: 7.12.1994

Uhrzeit: 16⁰⁰

Ort: Raum 11/123, alten Hauptgebäude des THD,
Hochschulstrasse 1, 1. Stock

LEMMINGS - A NEW DROSOPHILA FOR AI

Abstract

The player of the computer game Lemmings must not only get to many "lemmings" as possible out of (say) 50 Lemmings in a goal. He does this by making some of them climb, bridge builders, diggers etc. in a world obeying "lemming physics". The player has only partial knowledge of the situation, and of Lemming physics and must qualitatively approximate the situation. For example, he knows a number of lemmings in some location have to be considered as a group rather than individually.

Our interest is in formalizing lemming physics, partial descriptions of situation including their geometry, and textual and strategic concepts. A program for Lemmings must sometimes act reflexively in the observed situation and sometimes must also make abstract representations of the situation. The relation between the two ends formalization.

About our approach to AI we feel Lemmings is meaningful in a challenging problem, and we will describe it in the new front by experimental and theoretical basic research in AI. Recall that the greatest of field that is studied because they are informative scientifically and not from a desire to build better field lines.

Preliminary formalizations of some aspects of Lemmings will be presented.



DIE ENTDECKUNG

SOUNDWAVE32 A/WS

Mittwoch, 9 November 1994

"Spiele, Abenteuer, MIDI, warme, lebendige und natürliche Sounds, Techno, Klassik, Rock und jede Menge Spaß", las ich auf der Steintafel. Es mußte die neue SoundWave32 A/WS von Orchid sein.

Sie wird meinem Computer ungeahnte Klangdimensionen verleihen. Diese einmalige Kombination aus Wavetable und Synthese ist bislang einzigartig! Und mit der fantastischen DSP-Software wird Dr.N. die ganze Nacht seinen Spaß haben.



• A/WS Wavetable Synthese

Die Soundkarte mit realistischen und lebendigen Sounds, die keine andere Wavetable Karte erzeugen kann! Jede SoundWave32 kann übrigens auf A/WS erweitert werden.

• 24-Bit Audio Signalprozessor (ADSP)

Erweitern Sie Ihre SoundWave32 per Software! Die einzige Soundkarte, die mit Ihren Ideen wachsen kann.

• Kompatibel zu Allem

Software wird unterstützt unter General MIDI, SoundBlaster, Q-Sound, Windows Soundsystem 2.0. und Kombinationen daraus.

• A/WS und Digi-Sounds gleichzeitig

Dank Kombo-Modes erklingen Spiele und Windows-Programme mit A/WS Wavetable und digitalen Effekten gleichzeitig!

• DSP-Software Kit

Kaum zu schlagen: Digitale Effekte in Echtzeit, Spracherkennung, Diktaphon, MIDI-Sequenzen, Media Rack, Q-Sound, u.v.m.

• SCSI-2 CD-ROM Interface (optional)

Mit dem schnellen SCSI-2 Interface auf der SoundWave32+ SCSI schließen Sie alle angesagten Double-bis Quad-Speed CD-RDM Laufwerke direkt an Ihre Soundkarte an.

Übrigens:
Orchid DSP-Wavetable Sound gibt's mit der GameWave32 schon ab

DM 229,-



ORCHID TECHNOLOGY GmbH - Niederlöricker Str. 36. 40667 Meerbusch - Fax: (02132) 80074 - BBS (02132) 80075

Sie finden alle aktuellen Orchid Produkte wie WaveBooster, SoundWave32, GameWave32, SoundDrive16 und Kelvin64 bei pc.spezialist und im gut sortierten Fachhandel.

Ich möchte mehr Informationen ausgraben über:

Sound ☐

Grafik ☐

Video ☐

 PCP 2/95

Name:

Anschrift:

Neuer Meister:

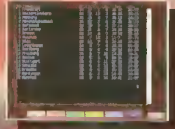
SUPER SOCCER

Der Lothar Matthäus Fußball-Simulation: Näher dran als im Stadion!

- Unterschiedliche Platzverhältnisse von trocken bis nass.
- Nachspielzeit sowie Verlängerung und Elfmeterschießen bei Pokalspielen.
- Mit dem Tacti-Grid können Sie in jedem Spiel Ihre absolute Wunschformation zusammenstellen. Bevorzugen Sie die Viererkette oder doch lieber den Libero vor der Abwehr?

- Wechselnde Motivation der Spieler abhängig von Tabellenauf- oder abstieg usw.
- Isometrische 3D Ansicht.
- Bis zu vier menschliche Spieler können in der 1. und 2. Liga gegeneinander antreten. Mit Super-Cup, Meisterschaft und eigenen Pokalen.

- In vielen Statistiken werden alle Begegnungen, Tor-schützen, Tabellen, der eigene Kader und vieles mehr angezeigt.
- Gelbe und rote Karten sowie verschiedene Verletzungen (und dementsprechende Ausfallzeiten des Spielers) bei Fouls.
- Verschiedene Kamerawinkel bei Zeitlupenwiederholungen.



Für PC, Amiga und CD ROM.

Demnächst auch für SUPER NINTENDO und Mega Drive

KRIKALIS



BOMICO
ENTERTAINMENT